PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

GTA 3
SVE TAJNE IGRE

EKSKLUZIVNI OPISI



STUNTMAN
Od kreatora Driver serijala...

ONIMUSHA 2
Prvi deo je prodat u preko 2,000,000 primeraka

KINGDOM HEARTS
Neverovatna saradnja kompanija Square i Disney

GT Concept Tokyo-Geneva



Street Hoops



The Thing



Poster i igra : TOCA Race Driver



broj 26 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



NAJMANJA KONZOLA NA SVETU









Ne samo najmanja konzola na svetu,
nego i jedna od najčudesnijih.
Izaberite svoj Pokémon i zabava može da počne!

Nintendo

Pokémon mini™



2.999 din





Mogućnost plaćanja u 3 mesečne rate putem čekova građana

Krediti na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 26 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, Beograd
063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Kermit, Jovana Erčić, Igor Simić
Zoran Grujić, Miloš Marković
Strahinja Brajović, Danilo Jokić
Filip Jovanović

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu
Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 49

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 20. oktobra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400



Miljan Lakić

Da znam da ste iznenađeni izgledom ove strane. Ali zašto da ne? Sada znate kako izgledaju neki od ljudi koji prave ovaj časopis. A to što su im slike napravljene u "čudnim" okolnostima... Pa nemojte obraćati pažnju na to. Svakome se dešava...

Dakle, broj 26.

Novosti imamo od samog starta. Promenili smo stranu za Reč Urednika. Vratili smo rubriku Biće, biće... Ali sada je dosta drugačija. Obimnija po broju strana, ali najavljujemo manje igara. Recite nam da li je tako bolje u svojim pismima ili nagradnoj anketi ili nam prosto pošaljite poruku sa vašeg na naš broj mobilnog telefona. Da, tako prosto. Od ovog broja sva vaša pitanja, sugestije i uostalom pozdrave redakciji možete poslati na broj 063/333-123. Naravno da ćemo najzanimljivije poruke objaviti.

Smanjili smo rubriku Veliko Znanje iz razloga što nam polako ponestaje žanrova.

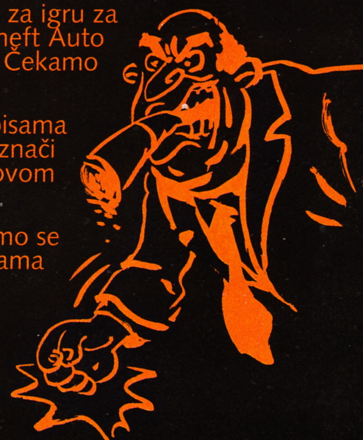
Što se tiče igara u ovom broju imamo manje igara u ukupnom broju ali zato vrlo kvalitetnih. Nastavljamo sa praksom da najboljim igrama dajemo više prostora, pa tako nekoliko igara idu na po 4 strane.

Prvi put u ovom broju objavljujemo rešenje za igru za PlayStation 2. Pomažemo vam za Grand Theft Auto 3 - najprodavaniju igru za ovu konzolu. Čekamo vaše reakcije.

Za rubriku Majstor Aca smo dobili bezbroj pisama sa pitanjima vezanim za hardver. To samo znači da ćete čitati još hardverskih detalja u ovom broju.

Ubacili smo novu rubriku Boyz Stuff. Nadamo se da će se i vama svideti koliko i nama. A nama se MNOGO sviđa.

Strašno želimo da čujemo šta mislite o novom broju. Ćao, vidimo se.

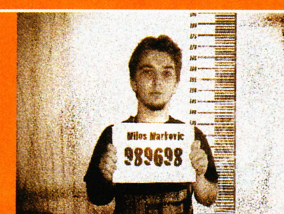




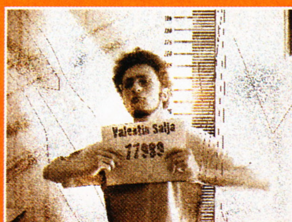
Miroslav Đorđević



Igor Simić



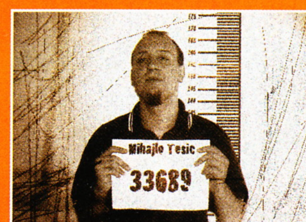
Miloš Marković



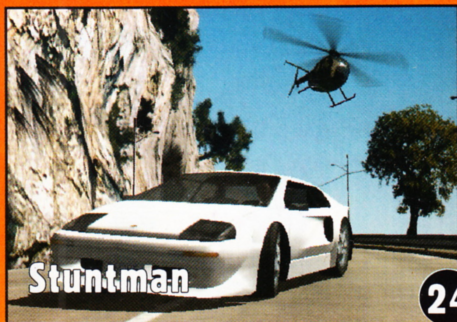
Valentin Šalja



Jovana Erčić



Mihailo Tešić















Sony Playstation



PlayStation 2



Game Boy Advance



X Box



Spisak oglašivača :

Zovite me kratki

✉ Biću kratak (nadam se i jasan)
1. Kada se pretplatim, da li mogu da dobijem disk a da nije za PSX?
2. Mogli bi ste da organizujete neku nagradnu igru (npr. Najbolji crež meseca, a nagrada da bude CD po izboru, a na kraju godine izaberete najbolji i kao nagradu dodelite PS2.)
Marko Đuričić, BGD

bonus

1. Možeš dobiti i disk za PlayStation2 ili Dreamcast.
2. Najbolji crtež ovog meseca biće nagrađen CD-om po izboru...

GBA freak

✉ Draga redakcijo Bonusa, ja ne želim da vas hvalim jer vi već znate koliko ste dobri. Ja bih samo nešto želeo da dodam u vezi GBA. Želeo bih da ubacite malo više igara za GBA i GBC. Na primer Pokemon Diamond Version (GBC), Breath of five 2 (GBA), Counter Terorist Special Forces (GBA),... Ja bih samo molio da mi date odgovor. Unapred hvala! Puno, puno pozdrava Mihajlu! Samo tako nastavi Mihajlo!
Ćao, Aljoša Raketić iz Kule.

bonus

Raspored prostora u časopisu smo napravili prema zastupljenosti konzola na tržištu i prema broju igara koje izlaze za njih. Tako da PlayStation brend dominira časopisom, ali se ipak trudimo da pokrijemo sve vrste konzola i igara za njih. Evo u ovom broju možeš pročitati sjajne opise igara za GBA novog autora Jovane Erčić. A za Mihaila ne brini, pisaće on još...

REKURZIJA

✉ Na prvom mestu da vas pohvalim da je Bonus broj 25 odličan i da Vam kažem da ste me iznenadili kada sam video u rubrici "Vesti" da nam se Sega polako vraća.
Imam par pitanja:
1. Zašto se GTA3 još uvek nije pojavio na Segi?
2. Da li se igrica Delta Force Urban Warfare za Sony pojavila na tržištu?
3. Kako je moguće da izađe Resident Evil 0 posle Resident Evil-a 3?
Pozdrav od Miše iz Kladova

bonus

1. GTA3 se nije i neće pojaviti na Segi Dreamcast, kao ni na ostalim konzolama jer je Sony otkupio ekskluzivna prava za svoju konzolu PlayStation 2.
2. Pročitaj prošli broj.
3. Eh, kako... Moguće je tako što su tako odlučili u Capcom-u, kompaniji koja je izdavač ove igre. A ako te zbunjuje brojka u naslovu igre, ona je tu zato što se radnja ove igre dešava PRE prvog dela, pa je naslov u neku ruku i logičan.

Sa druge strane...

✉ Pre nego što počnem sa pitanjima, želeo bih da pozdravim novi dizajn časopisa i da podržim majstora Acu sa njegovom rubrikom. Takođe podržavam uvođenje rešenja za PS2.
1. Čuo sam od jednog druga da se pojavio neki specijalan dodatak za PS2 koji poboljšava karakteristike te konzole (npr. povećava broj poligona u sekundi i slično). Da li je to istina?
2. Kada će se pojaviti igra Lord of the rings za konzole nove generacije?
3. Koja je trenutno najbolja igra za PSX i PS2 sa temom feudalnog Japana?
4. Da li će Final Fantasy XI biti online igra?
5. Pošto sam ja veliki fan Final Fantasy igara (iako sam igrao samo VIII i IX deo i prešao ih 10 puta) da li bi ste mogli da izdate poster sa temom jedne od ovih igara (može i iz FFX)?
Toliko od mene. Još jednom pozdravljam celu redakciju i sve čitaoce najboljeg časopisa za konzolarne igre u Solarnom sistemu.
Unapred zahvalan za postere
Goran Krstić

bonus

1. Tvoj drug očigledno sluša vesti sa One Strane... Nema dodatka koji na taj način poboljšava karakteristike konzole. Postoji dodatak za online igranje, ali on vam omogućava SAMO to. Nikakvo poboljšanje u performansama, niti u kvalitetu grafike.
2. Baš pred zaključenje ovog broja su se na internetu pojavile informacije o ovoj igri. Očekuj više informacija u sledećem broju.
3. Naći ćeš opis dotične igre na 4 stranice u ovom broju.
4. Da. I to isključivo online.
5. Odigraj i sedmicu, pa ćemo pričati o posteru, ok?

I on biti kratak

✉ Ja biti kratak i zato vi meni objaviti pismo.
1. Da li ja zaslužiti da mi se pismo objaviti?
2. Da li mogu nađem negde kopija igra MGS2, FFX i Silent Hill ako mogu kolika je cena?
3. Da li postoji caka da ja igrati igra MGS2 na PC?
4. Da li ja moći da se dopisivati na neki dobri prijatelj iz vaša redakcija?
5. D li znate neki sajt sa koga bi mogao ja narezati igrica?
6. Da li se očekuje sniženje cene Game Cube-a?
7. Da li postojati način da se igrati sa nindžu na MGS1?
Moj e-mail: Mirić Bogdan, 19316 Kobišnica

bonus

1. Ne zaslužiti ti. Imati sreće ti.
2. Oglasi.
3. Ne postojati. Igrati MGS2 Substance, kad dođe sneg.
4. Dobri prijatelji čekati na tvoj dimni signal.
5. Ti ne narezati igrica ni sa kakav sajt za dzaba. Platiti, platiti pa igrati.
6. Cene svih konzola padaju. A to će se reflektovati i na naše tržište, ne brini.
7. Ti prizvati kišu. Kiša dati znak tebi.

Laro, Laro...

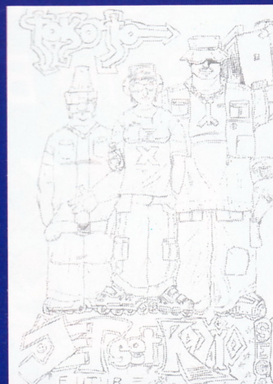
✉ Ja sam veliki fan (možda je fan ipak mala reč Lare Croft odnosno Tomb Raidera-a i zato Vam šaljem ovo pisamce. Primetila sam kao i drugi "male" izmene časopisa i od mene možete čuti samo pohvale.
1. Kada će otprilike izaći šesti nastavak igre TOMB RAIDER?
2. Da li će ta igrica izaći i za PC?
3. Da li ste u nekom od brojeva objavili rešenje igre Tomb Raider The Last Revelation? I u kom broju?
4. Da li je istina da će izaći PS3?
5. Ako je istina kada će izaći otprilike?
6. I da li će na njemu moći da se igraju igrice za PS2 uz neki čip ili karticu?
I jedno pitanje sa sestrine strane
1. Koliko igara je izašlo za NINTENDOV



Marko Đuričić



Milošević Miloš


Janković Vojislav Beograd

Vojo svaka čast za crteže. U svakom broju te ima. Imaš 2 CD-a po izboru. Javi se u redakciju da ih ti pošaljemo i samo tako nastavi.

GAME CUBE?
P.S nadam se da nema pravopisnih grešaka...
PUNO pozdrava redakciji Bonusa od misteriozne čitateljke - LARA CROFT.

bonus

1 i 2. Krajem godine. Najverovatnije oko 25. decembra.
3. Rešenje za ovu igru je objavljeno u prva tri broja Bonusa.
4 i 5. Godine 2005.
6. Verovatno da da. Još uvek nema toliko informacija...
Seka nas je zbunila. Tačnu cifru ne znamo ni mi.

Jo, Po...

1. Šta se dešava sa Urošem (opet)?
2. Redizajn je COOL!!!!
3. Gde je rubrika "NA VIDIKU"?
4. Odlučio sam da kupim PS2 ali kad sam pročitao tekst "CD vs DVD" i sada sam toliko sluđen da ne znam šta da kupim. Pomagajte!!!
5. Pošto sam prešao i prvi i drugi deo Driver-a zanima me da li, kada i na čemu će se pojaviti treći deo?
6. Isto pitanje za igru SPYRO.
Darkside

bonus

1. Uroš nije tu...
2. Slažemo se.
3. Evo je u punom sjaju.
4. Pa taj tekst je trebalo da ti razjasni sve misterije. Stvarno ne znamo šta da ti kažemo. Pitaj šta te konkretno zanima.
5. U neko doba sledeće godine.
6. Vivendi - izdavač serijala Spyro je u teškim finansijskim problemima. Budućnost ove igre je potpuno nepoznata.

Mortal FANATIK

1. Kad će izaći (ili je već izašla) PS2 verzija igre - Mortal Kombat Deadly Alliance?
2. Hoće li se ikad pojaviti - Soul Calibur 2?
Vaš čitalac Sonic
P.S. Najbolji ste!

bonus

1. 22. novembar.
2. Namco još uvek nije objavio zvaničan datum izlaska igre. To znači najranije krajem godine.

PISMO MESECA

SMS je Hit

Redizajn časopisa koji ste uradili je odličan, ali još uvek imam nekoliko zamerki i pitanja.
1. Želeo bih da podsetim Mihajla Tešića na njegovu izjavu iz broja 9 u kojoj kaže da je vreme PS1 prošlo. To je rekao pre dve godine, a igre se još uvek prave. Samo da znaš Mihajlo PS1 se prodaje brže nego X Box ili Game Cube (provereno).
2. Zašto ne opisujete igre koje izađu za PS1, on je ubedljivo najzastupljenija konzola kod nas.
3. Zašto kao i svi evropski časopisi ne uvedete SMS rubriku u kojoj bi čitaoci slali poruke na neku temu?
Aca SRBIN

bonus

Što se tiče prodajnih rezultata PSOne-a, skoro da si u pravu. A što se tiče broja igara za PSOne i njihovog kvaliteta u poslednje vreme... Ova konzolica jeste najzastupljenija kod nas, ali je vreme pregazilo i tu prosto nema nazad. Ali da te utešimo reći ćemo ti sledeće. Ken Kutaragi (glavni čika za PlayStation) je bio slobodan da pomene nekakvu prenosivu konzolu kvaliteta Soni keca koja će se možda pojaviti na tržištu. To bi mogao da bude pravi korak za oživljavanje proizvodnje igara za ovu konzolu.
A sada evo EKSKLUZIVE!
Od ovog trenutka, na tvoj predlog Aco, uvodimo SMS rubriku u kojoj će čitaoci moći da postavljaju pitanja i daju predloge. Naravno odgovore ćete imati tek u sledećem broju.

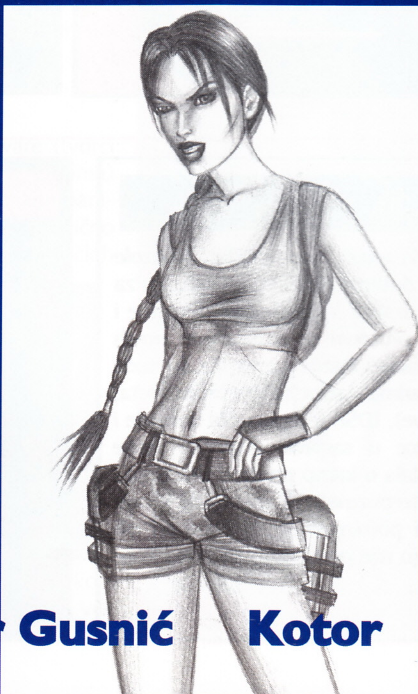
Broj telefona na koji možete slati poruke je 063/333-123.

Aco Srbine, za sjajan predlog dobijaš CD po izboru. Kontaktiraj redakciju ili pošalji SMS;)



Aljoša Raketić Kula

CRTEŽ MESECA


Gusnić Kotor

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

1. Miloš Aksentijević, Negotin
2. Đorđe Kovačević, Gornji Milanovac
3. Milovan Petrović, Novi Bečej
4. Nikola Nikolić, Ripanj
5. Aljoša Raketić, Kula
6. Dejan Janković, Novi Sad
7. Ivan Vuković, Subotica
8. Miša Ličić, Bor
9. Jelisaveta Milić, Kraljevo
10. Stefan Crnjaković, Sr. Mitrovica

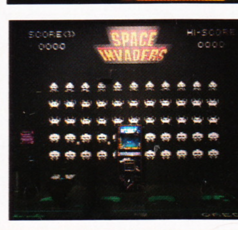








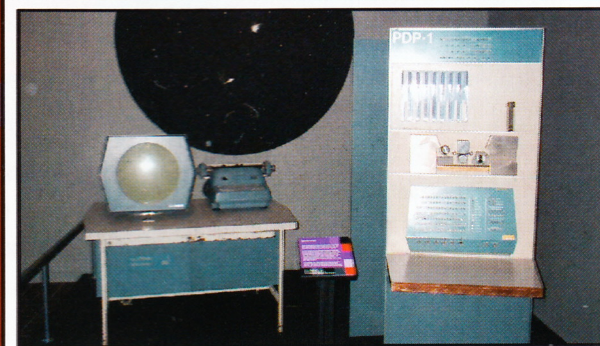




Igračka izložba u Škotskoj

Ako niste imali priliku da posetite izložbu po imenu Game On u Londonu ili uopšte niste čuli za nju, možda ćete se obreti u Edinburgu između 18. oktobra i 2. februara, gde ćete imati priliku da obiđete ovu jedinu svetsku izložbu posvećenu istoriji i razvoju video igara. U Kraljevskom muzeju (Royal Museum) u Edinburgu će biti postavljena gomila eksponata vezanih za elektronsku zabavu: od prvih video igara kao što su PONG i Space War, do najnovijih konzola poput PlayStationa 2, Gamecubea i Xboxa. Izložba je veoma zanimljiva i možemo samo da čestitamo njenim tvorcima i ljudima koji su se potrudili da i video igre bar na kratko zauzmu mesto u muzeju, kao jedan vredan oblik ljudskog stvaranja - i naučnog i umetničkog.





Navalne konzole

Navalne konzole u ovom slučaju bi trebalo da znači "mornaričke" konzole (mada na srpskom jeziku to baš i ne znači, ali dobro)! Neko ko je zadužen za donose s javnošću u organizaciji IDSA (organizacija koja okuplja izdavače i tvorce video igara i konzola) očigledno ima problem sa smišljanjem novih načina širenja pozitivnog imidža ove organizacije. Pazite samo šta su sada smislili: kao moralnu podršku američkim mornarima stacioniranim širom sveta, daleko od kuće i svojih voljenih (načina zabave), IDSA je isporučila konzole i igrice za konzole svakoj od 72 podmornice u sastavu američke ratne mornarice! Ne znamo da li se IDSA ovim svrstala u kamp predsednika Buša i među one koji aktivno podržavaju "rat protiv terorizma", ali znamo da je ovo prilično tužan način promocije. Ne treba ni pominjati da su mornari bili prezadovoljni. Doduše, u zvaničnom saopštenju nije pomenuto KOJE su konzole poklonjene mornarima...

PS2 u virtuelnoj stvarnosti

Neke stvari smatrate budućnošću i naučnom fantastikom, a onda trepnete i one su vam pred očima. Naravno, VR tehnologija odavno nije SF pojam, ali je i pored toga je malo iznenađujuća vest iz Sonyja da će u Japanu uskoro potrošačima biti dostupna VR kaciga za upotrebu uz PlayStation2 konzolu, za igranje igara ili gledanje filmova. Stvar se sastoji od dva 0,44-inčna LCD ekrana i para slušalica, što bi trebalo da je ekvivalentno gledanju 42-inčnog LCD monitora s daljine od dva metra. Težina skalamerije je jedva 350 grama. I da, uređaj reaguje na pokrete glave - s tim što još uvek ne postoje igre koje to podržavaju, mada ih Sony obećava "uskoro". Cena ovog PS2 VR seta ga baš ne približava širokim narodnim masama - 58, 000 jena, što vam je malo jače od 500 evra.

Kompanija Pelican, proizvođač dodataka za konzole, proizvela je prvi bežične kontrolere za Gamecube i PlayStation2, po imenu G3. Ovi kontroleri omogućavaju da se igrate na konzolama bez kabla sa udaljenosti do deset metara, a cena im je oko 35 dolara.

Nintendo je objavio da je igra Super Mario Sunshine u prvih 10 dana od pojavljivanja prodata u 350,000 primeraka, što je najveća prodaja za jednu konzolarnu igru tokom prve nedelje u prodavnicama.

Povodom pojavljivanja Pro Evolution Soccera 2 za PS2 u novembru, Konami je u domovini fudbala, Engleskoj, organizovao sjajnu promociju - u prodavnicama lanca GAME će od 30. septembra biti organizovani turniri (igraće se demo verzija), pobednici će ići na regionalna takmičenja, a pobedniku velikog finala zakazanog za početak novembra pripašće svetska slava i gomila nagrada.

Svi ljubitelji taktičkih RPG-ova i Squareovog Final Fantasy Tacticsa, a Miljan posebno, oduševiće se kada čuju da je igra Final Fantasy Tactics GBA u stvari nastavak igre sa PlayStationa! Square je potvrdio da će GBA verzija imati potpuno novi zaplet, likove i sistem.

Nintendo je raskinuo ekskluzivni ugovor s Rareom zbog sve slabijeg učinka ovog studija. No, za Rare nema zime pošto se šuška da će ih otkupiti Microsoft, po ceni od oko 250 miliona dolara.

Kornjače Nindže će se uskoro spektakularno vratiti, i to pravo na vaše konzole. Konami je objavio da planira da napravi celi serijal igara s ovim mutiranim junacima. Prva igra se očekuje krajem sledeće godine.

Najveća količina Xbox konzola bi uskoro mogla da dolazi iz Kine, pošto je Microsoft zaključio ugovor s kompanijom Wistron, prema kome će Wistron sklapati Xboxeve u svojim fabrikama. Wistron je ogranak Acera, čije najveće fabrike se nalaze baš - u Kini.



Turok zaraza

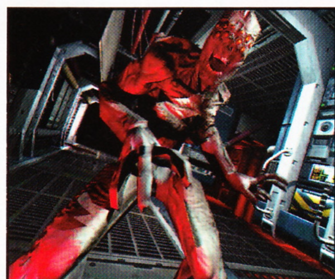
Acclaim je ovog leta započeo trend blesavih i orginalnih nagradnih igara u cilju privlačenja publiciteta za svoje video igre. Naravno, nagradne igre kao oblik reklame su već odavno toliko provaljene da su počele da nerviraju (pogotovo kod nas), ali Acclaimu se mora odati priznanje za koncepciju nagradne igre vezene za promociju novog Turoka. Acclaim je ponudio dve varijante učešća (pogledajte i drugu



Turok vest): svako ko je spreman da zvanično promeni svoje ime u TUROK - postaće bogatiji za 500 funti, Xbox konzolu i primerak igre Turok Evolution, s tim što Acclaim snosi sve pravne troškove promene imena (tj. Acclaim je sve to organizovao, na srećnim dobitnicima je samo da potpišu papir). Čisto da znate da je ova nagradna igra završena i da je definitivno otišla u legendu: petoro srećnih dobitnika koji su se nekada zvali Ross Davison, Paul Codling, Matthew Grist, Andrew Boughflower i Lheila Oberman sada se zovu Turok Davison, Turok Codling, Turok Grist, Turok Boughflower i Turok Oberman (da, gospođica Oberman se sada zove TUROK!) - Pravo pitanje je: koliko njih će posle isteka obaveznog roka od godinu dana poželeti da vrati (ili ponovo promeni) ime?

ID na konzolama

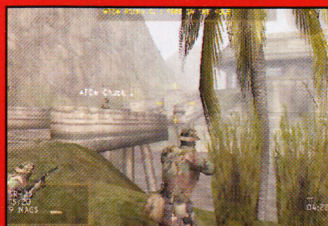
Iako kompanija id software (tvorci Wolfensteina, Quakea i Dooma) veoma blisko sarađuje s kompanijom nVidia, najvećim i praktično jedinim proizvođačem grafičkih



čipova na svetu i kompanijom koja je napravila grafički čip za Xbox, već mesecima se lome glave oko jednog globalno bitnog pitanja: hoće li ili neće biti igre Doom III za Xbox? Pa, John Carmack, glavni čovek id softwarea, je na nedavno održanom QuakeConu najzad rešio da rasplete to klupko i izjavio je da će rad na Xbox verziji Dooma III biti započet čim se završi PC verzija, što bi trebalo da bude negde na proleće. Istovremeno je najavljen i port poslednjeg id-ovog velikog hita, igre Return to Kaštel Wolfenstein, i to za Xbox i za PlayStation2.

PlayStation 2 Dan

Vreme umreženih konzola je počelo i van Japana, a za divno čudo, opet je prvi bio Sony! Iako je Microsft prvi započeo da trubi o mrežnoj službi za Xbox i prvi započeo rad na njenom stvaranju, Sony je drugačije pristupio i zbog toga je brzo istupio na tržište. Naime, Sony je rešio da i ne oformljava službu za mrežno igranje, već da samim tvorcima igara prepusti organizovanje servera za njihove igre, kao i naplatu (Sony samo dobija procenat, kao što je red kada si veliki baja). Sony je samo 27. avgusta širom Severne Amerike počeo s prodajom adaptera koji će omogućiti kačenje na mrežu i igranje mrežnih igara. Sony je najavio čak 13 igara za igranje preko Mreže do kraja godine - tu su razni EA-ovi sportski naslovi, Activision-ov Tony Hawk 4 i SOCOM: US Navy SEALs... A negde u relativno bliskoj budućnosti igrače čekaju i Final Fantasy XI i Star Wars Galaxies. Još samo da 400.000 adaptera, koliko je Sony najavio do kraja godine, bude dovoljno za tržište veliko poput američkog.





Završen ECTS

Najveći evropski sajam digitalne zabave je završen početkom septembra. Kao što je red za takvu manifestaciju, obilovao je interesantnim prezentacijama i novim proizvodima. Ono što je verovatno najzanimljivije (pored novih tj. tek

grand theft auto III

najavljenih igara o kojima možete da čitate u rubrici o novim igrama) je to da su dodeljene tzv. Best of Show nagrade, i to u pet kategorija, kao i nagrade za najbolje proizvode u oblasti digitalne zabave. Pa, da vidimo šta je po procenama odgovornih za ECTS ono najuzbudljivije što nas čeka u, nadamo se, skorijoj budućnosti:

Najbolja igra prikazana na ECTS-u: Splinter Cell
Najbolja PC igra prikazana na ECTS-u: Breed
Najbolja konzolarna igra prikazana na ECTS-u: Pro Evolution Soccer 2
Najbolja igra za prenosive konzole prikazana na ECTS-u: Super Monkey Ball
Najbolja igra za više igrača prikazana na ECTS-u: Korean Multiplayer Ping Pong.
Konzola godine: PlayStation 2
PC hardver godine: Gainward GeForce 4 'Powerpack' Ultra/750XP
PC igra godine: Medal of Honour: Allied Assault
Igra godine za konzole: Gran Theft Auto 3
Izdavač godine: Electronic Arts

PlayStation 3 u 2005?

Iz Sonyja su najzad stigli nekakvi konkretniji nagoveštaji o sledećem igračkom projektu ove mega-korporacije. Ljudi iz Sonyjevog tima koji sarađuje s Toshibom i IBM-om na izradi superprocesora po imenu Cell, tvrde da je sasvim moguća primena ovog procesora za video igre i da je to jedan od ciljeva Sonyja. Očekuje se da prvi rezultati rada na Cellu budu komercijalno dostupni u 2005. godini. Ipak, da znate da se terminom PlayStation 3 barata u nedostatku boljeg izraza, pošto ono što će nam Sony kroz koju godinu

ponuditi možda uopšte neće ličiti na konzole kakve danas znamo. Naime, Cell procesor je toliko moćan da bi mogao da rukovodi svim kućnim uređajima, i zamišljen je pre kao neka vrsta mozga za sve elektronske sprave koje imate, koji bi vam, uz adekvatan operativni sistem, omogućio da prosto igrate i video igre na svom TV-u, DVD plejeru, mikrotalasnoj pećnici...

Xbox stigao svuda!

Čak i jadni Maori i Kiviji će uskoro najzad dobiti priliku da uživaju u moćima X kutije. Naime, Microsoft je (najzad) objavio zvanični datum kojeg će Xbox stići na kraj sveta, na poslednju "ne-Xbox" teritoriju na kugli zemaljskoj - da, u pitanju je daleki Novi Zeland. Xbox će se u zemlji Gospodara Prstenova pojaviti 3. oktobra. Novozelanđanima nije baš ni toliko loše: za razliku do ostalih koji su ranije dobili konzolu, oni će imati preko 80 već gotovih igara na raspolaganju, istog trenutka kada se Xbox pojavi u prodavnicama, već postoje praktično svi periferni uređaji (link kabl, DVD plejer i sl.) a cena konzole će biti 500 NZD, što vam je oko 250 eura.



Turok beba

Acclaim je ovog puta možda zaista preterao s Turok nagradnim igrama! Najnovija marketinško-hazardna zavrzlama je prevazišla čak i onu u kojoj je uslov učestvovanja bio da želite da svoje ime promenite u Turok... Osnovni uslov učešća u ovom "takmičenju" je da svome novorođenčetu date ime -



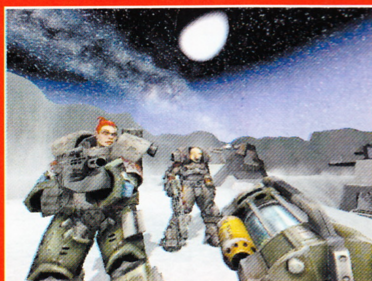
pogodili ste - Turok! Ako vam je dete kojim slučajem rođeno tog sudbonosnog 1. septembra (kada se pojavila igra Turok: Evolution) i vi se odlučite da mu učinite ceo život... nadrealnijim... tako što ćete mu dati ime po virtuelnom lovcu na dinosauruse, pa još ako budete prvi koji to uradite i o tome obavestite Acclaim (ovde rizik postaje malo preveliki) - dobićete 10,000 dolara, taman dovoljno da otplatite eventualnu buduću emotivnu štetu koju ste naneli svom novorođenom detetu. Mada je Turok prilično kul ime... Razmislite o tome, ako ste dobili batu ili seku 1. septembra - nagovorite roditelje. Iako je sada možda već kasno. Do zaključenja broja nismo dobili podatke o tome da li je neko pokupio nagradu za Turok-bebu.

Ali, čipovan Xbox neće zaživeti...

Ako je suditi prema preliminarnim verzijama tzv. user agreementa (to vam je ugovor s kupcem koji sve ozbiljne kompanije ubacuju u svoje proizvode da bi se osigurale od eventualnih tužbi) koji dobijate uz svaku prvu pretplatu na Xbox Live, mrežnu službu za Xbox konzolu, neprijatna iznenađenja očekuju vlasnike Xboxa koji su želeli da njihove konzole čitaju i "narezane" diskove. Naime, u tom dokumentu dugom 14 strana, primećena je klauzula koja korisnika upozorava da se: "Xbox Live službi može pristupiti samo pomoću nemodifikovane Xbox konzole" i što je još luđe, da "Microsoft zadržava pravo da koristi informacije prikupljene sa svake konzole koja je priključena na Xbox Live", što bi značilo da će Microsoft znati (da će vas špijunirati?) ako ste se ulogovali s konzolom u koju je ugrađen mod čip. Microsoft tvrdi da je glavni razlog za ovo, želja da se spreči ilegalan softver koji bi omogućavao varanja u mrežnim okršajima, ali moguće je da će se preko ovoga Microsoft okomiti na vlasnike čipovanih konzola uopšte. 15. novembar se bliži, i uskoro će sve biti jasno

Xbox je živ! Živ!

aMicrosoft je najzad objavio i konačan zvanični datum kojeg će u Severnoj Americi proraditi njihova služba za mrežno igranje preko Xbox konzole po imenu Xbox Live. Taj datum je više nego simboličan - 15. novembar, prva godišnjica od svetske premijere Xboxa! Još uvek nije poznat broj tzv. "Live kit-ova" (kompleta koji omogućavaju da se vašèXbox umreži) koji će biti dostupni na premijeri, a zvaničnici Microsofta kažu da to "zavisi od toga koliko će prodavci tražiti". Zna se samo da će šest igara biti spremno za lansiranje 15. novembra, a jedna od njih će biti Unreal Championship! Microsoft obećava još 10 igara ekskluzivnih za Xbox Live do kraja godine.



Video igre zabranjene u Grčkoj!?

Najbitnija vest ovog broja za sve ljude koji igraju video igre širom sveta je nesumnjivo to da je u Grčkoj počela primena zakona koji efektivno zabranjuje igranje bilo kog oblika elektronskih igara. Iako je, prema rečima onih koji su taj zakon napisali - a to je grčko Ministarstvo ekonomije i finansija - osnovna namena zakona sprečavanje hazardnih (kockarskih) igara, Grci su zaista učinili ilegalnim igranje na računarima, konzolama i mobilnim telefonima! Zakon br. 3037 kaže da je zabranjeno operisanje (prosto rečeno: igranje) i postavljanje bilo kog oblika elektronskih igara na javnim i privatnim mestima i da će onaj ko bude uhvaćen u tome platiti

ZAKON 3037

kaznu od 5000 evra i tri meseca u zatvoru (ako mu je ovo prvi prekršaj) do čak 75,000 evra i godinu dana zatvora (za ponovljen prekršaj). Poenta ovog zakona jeste zabrana kockarskih aparata i sličnih stvari oko kojih se vrti ilegalan novac, ali grčku vlast je očigledno mrzelo da se potrudi i razluči video igre od hazardnih igara i prosto su svrstali sve u isti koš (valjda da jadni grčki policajci koji će morati da uteruju ovaj zakon ne bi morali previše da naprežu svoje vijuge). Vlasnici dva Internet kafea/igraonice u Solunu su prve žrtve ovog zakona i očekuje se početak njihovog suđenja u Okružnom sudu u Solunu (dok vi ovo budete čitali proces će već započeti), a grčki igrači su se, prirodno, pobunili protiv ovog besmisla i pokrenuli peticiju protiv ovog zakona na Web sajtu www.petitiononline.com. Svi svetski mediji koji se bave video igrama su osudili ovaj zakon i postupak grčke vlade, a Bonus im se ovom prilikom pridružuje. Znači: ne nosite GBA, lap-top ili mobilni u Grčku pošto ćete zbog toga biti uhapšeni! Ma, bolje nemojte da idete u Grčku uopšte dok se ova glupost ne ispravi.

Microsoft se fokusira na čip

Kompanija Focus, koja se inače bavi proizvodnjom hardvera, s ponosom je objavila da će uskoro započeti saradnju s Microsoftom, i to na grandioznom nivou. Naime, Microsoft planira da u Xbox konzolu bude ugrađen novi čip zadužen za video output, čip po imenu FS454. Naravno, Microsoft planira da ovaj čip kupuje od Focusa. Nova generacija Xbox-eva će u sebi imati Focusov FS454 prevashodno u cilju



smanjenja troškova. Ako niste znali, Microsoft (kao što je uostalom i slučaj sa svim proizvođačima konzola dok se njihov proizvod ne uhoda tj. dok se ne smanji cena proizvodnje i omasovi korisnička baza) Microsoft gubi novac na svakoj Xbox konzoli, a za sada to iznosi oko 150 dolara po primerku! Ako se pitate kako

FOCUS FS 454

im se to isplati... (š)ta mislite, zašto igre na Zapadu koštaju onoliko koliko koštaju? Zarada se generiše kroz prodaju igara tj. ako je u pitanju "third party" naslov, kroz procenat koji ide tvorcima konzole za koju je igra! Kada se u novu generaciju konzola ugradi novi video output čip, pa još ako Microsoft natera nVidiu da smanji cenu grafičkog procesora... ko zna, možda počnu i da zarađuju na konzolama!

20 godina LucasArtsa

Ko bi rekao da LucasArts, kompanija koja je nastala kao odeljak LusacFilmsa posvećen stvaranju i izdavanju video igara, već dve decenije stvara video igre za razonodu sviju nas? Ipak, vreme neumitno prolazi, pa zašto ne bismo to iskoristili na pozitivan način: LucasArts je povodom svoje dvadesetogodišnjice otvorio posebnu slavljeničku sekciju na svom Web sajtu www.lucasarts.com. Ako imate pristup Internetu na ovoj lokaciji možete da nađete svakakve zanimljivosti (pod pretpostavkom da volite & cenite LucasArts tj. njihove igre) - tu je retrospektiva istorije kompanije, kao i kratka retrospektiva svih njenih proizvoda, a naravno da je prisutna i neizbežna nagradna igra čiji učesnici kao nagradu mogu dobiti PlayStation2, Xbox, GameCube ili NVidia (a koju bi drugu) grafičku karticu.

VELIKO ZNANJE 4

Polako ali sigurno i ova rubrika se primakla svom kraju. Još je malo žanrova ostalo koje treba predstaviti, i to su uglavnom žanrovi kojima se zanima mnogo manji broj igrača. Jedan od poslednjih jakih žanrova koji ćemo predstaviti u ovom broju je žanr Role Playing Games ili skraćeno RPG. Ovaj specifičan tip igara kod nas još uvek ima relativno mali broj poklonika, ali zahvaljujući našem časopisu mislim da se stvari menjaju na bolje. Naš zadatak i jeste da što kvalitetnije približimo sve tipove igara našoj čitalačkoj publici da bi se možda otkrili potencijalni talenti.

Još jednom ponavljamo rečenicu od prošlog broja koja ovde ima posebnu važnost. Redosled odabranih igara nije bitan jer apsolutno sve zaslužuju da ih probate i odigrate do kraja. Kažemo da ovde to ima posebnu važnost, jer su ovde samo detalji u ukusima koji odlučuju nečijeg favorita.



Primetićete i sami da je BAŠ SVE igre iz ovog žanra objavila kompanija Squaresoft. To vam samo govori koliko su u ovoj kompaniji posvećeni proizvodnji RPG igara. Kad smo već kod ovog žanra, moram da kažem da sam se dugo razmišljao da li da u ovu selekciju uvrstim i RPG/Strategije ali sam se ipak odlučio da ih ostavim za žanr strategija. E sad, zbog nedostatka prostora u ovom broju objavljujemo samo jedan žanr, pa ćemo u tom stilu nastaviti i ubuduće, jer kao što smo već rekli, sve najjače žanrove smo zaključno sa ovim brojem ispucali. Pišite nam i dalje sa vašim predlozima koje bi žanrove voleli da vidite u sledećim brojevima.

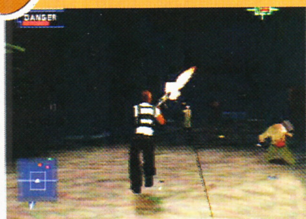
bonus Top 5 - RPG



1 Final Fantasy VII

Nikada do tada se tehnologija, igrivost, i priča nisu tako dobro ukombinovali kao u Final Fantasy VII. Kulminacija Squaresoft-ovih monumentalnih napora da napravi igru koja se može nazvati i iskustvom. Naravno da postoje granice za beskrajne pohvale ovoj igri ali činjenica stoji - od sedmice je sve krenulo! Ovo je bilo tada najbolje vizuelno iskustvo na bilo kojoj konzoli. Kompjuterski generisane animacije filmskog kvaliteta se pretapaju sa prerenderovanim pozadinama u neverovatno realističnom svetu Final Fantasy VII, prelepom u svojoj veličini i zastrašujućem u svojim detaljima.

2 Chrono Cross



Nastavak legendarnog Chrono Triggera. Ova igra se nije dobro kotirala kada se određivao budžet, ali je tim koji je radio na njoj ipak napravio remek delo.

3 Final Fantasy IX



Jedna dobrodošla promena koju devetka donosi u serijal je dobar osećaj za humor. A gameplay je podešavan do te mere da je najbolje izbalansiran u celom serijalu.

4 Final Fantasy VIII



Ova igra kombinuje fantastičnu priču, grafiku koja ide ka realnom (zbog čega je i izgubila poene kod mene), vrhunski zvuk i solidan RPG gameplay.z

5 Xenogears



Oslanjanjem na priču, suptilnost i atmosferu čine ovu igru najviše približnom anime stilu RPG do tada, na mnogo načina čineći je jednom od najboljih.

COLIN MCRAE 3

It's what lies ahead.

Iako više nije za volanom Subarua, Colin McRae se definitivno vraća. U ovom nastavku ćete moći da igrate samo kao Colin McRae barem što se Championship moda tiče. To znači da ćete u Ford Cosworth Focusu uz Nicky Grista morate da se borite za sponzore. Dizajneri iz Codemasters kažu da je moguće osvojiti šampionat u samo jednoj sezoni, ali to važi samo za one najbolje među vama. Normalno će vam trebati dve do tri sezone za pobedu.

Od tehničkih podataka imamo sledeće:

Tri perspektive uključujući kokpit view.

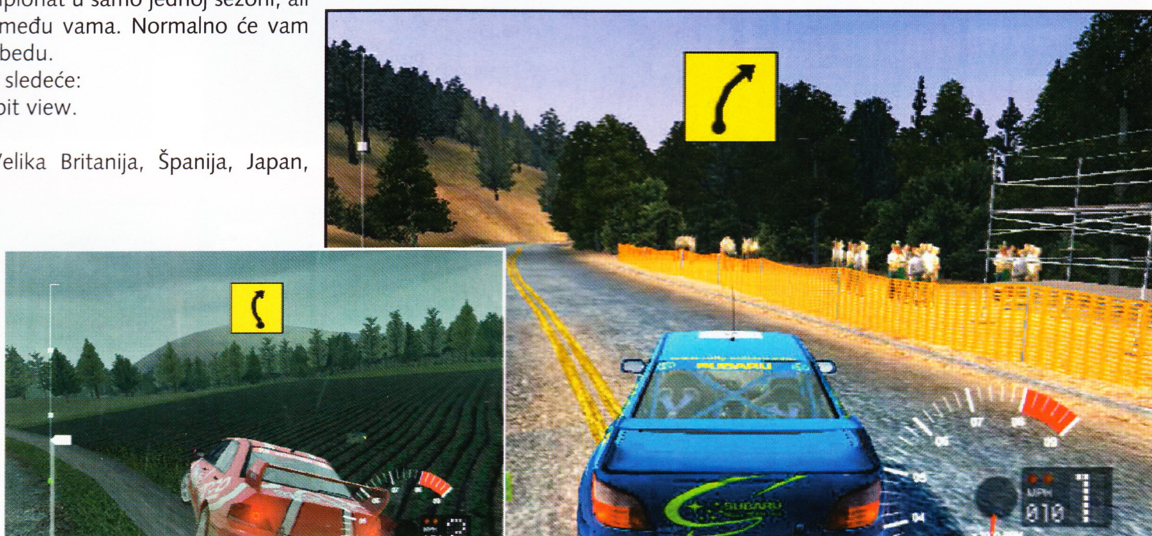
Staze:

Australija, Švedska, Finska, Velika Britanija, Španija, Japan, SAD...

Automobili:

Ford Focus RS WRC 02
Mitsubishi Lancer Evo VII
Subaru Impreza WRX (44s)
Citroen Xsara Kit Car
Ford Puma Rally Car
Citroen Saxo Kit Car
Fiat Punto Rally Car
MG ZR Rally Car
plus Bonus automobili...

Od pre nekoliko dana proradila je web strana pod nazivom www.codemasters.com/colinmcrae3. Na njoj možete pronaći sve dodatne informacije vezane za ovu igru uz fenomenalne 3D modele automobila koje možete rotirati i zumirati po volji. Sjajno.



GTA VICE CITY









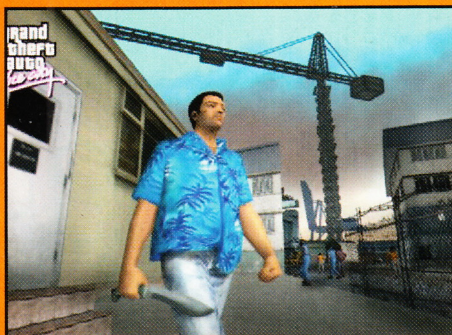
Dobrodošli u Vice City. Dobrodošli u osamdesete. Sveže otpušten iz zatvora, posle dugog odmora u maksimalonoj obezbeđenoj ustanovi, Tommi Vercetti stiže u glamurozni metropolis - Vice City. Ali stvari se ne odvijaju po planu i momak biva ispaljen, te ostaje i bez love i bez robe. Njegov gazda Sonny Forelli hoće svoje pare nazad, a bajkerske bande, kubanski gangsteri i korumpirani političari su tu da zabibere. Kakav izbor ima mali Toma? Vrlo jednostavno - PREUZEĆE GRAD!!!

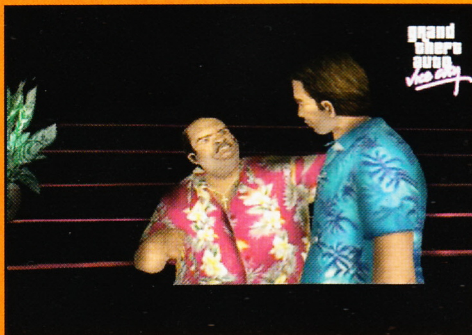
Vice City će nam pružiti za svakog po nešto. Za ljubitelje brzine tu su super snažni automobili i MOTORI, za avanuriste tu su brzi gliseri i bagiji, a posebno za ljubitelje LETENJA tu je i HELIKOPTER uz pomoć kojeg možete uživati u panorami grada!

Naravno, likovi koji okružuju našeg budućeg junaka su sve same POŠTENJAČINE pa ćete moći da se oslonite samo na sebe i svoje cevke.

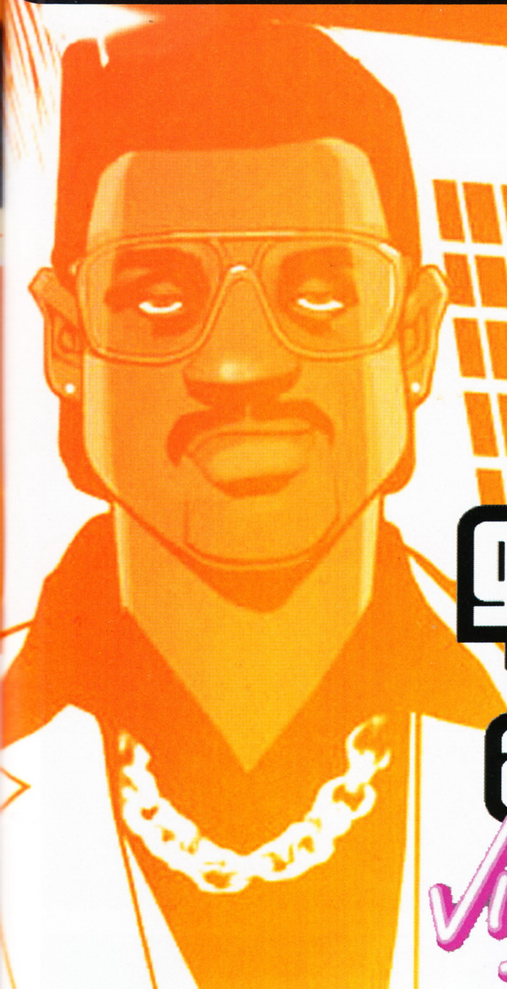












Extras

Minimum 100 sati efektivnog gameplaya. Moguć će biti i ulazak u zgrade. Više od 40 različitih oružja. Možete snajperom probušiti gumu na automobilu. Više od 120 vozila, uključujući Lamborginije, Ferarije i ostale zveri na 4 točka. Novi fizički model za upravljanje čamcem kao i novi sistem nišanjenja. Soundtrack je tri puta duži od prvog dela, sa bezbroj radio stanica, a među glumcima koji pozajmljuju glasove likovima u igri biće i Ray Liotta. Policija će sada juriti i ostale krimiće po gradu.

OKTOBAR!!!





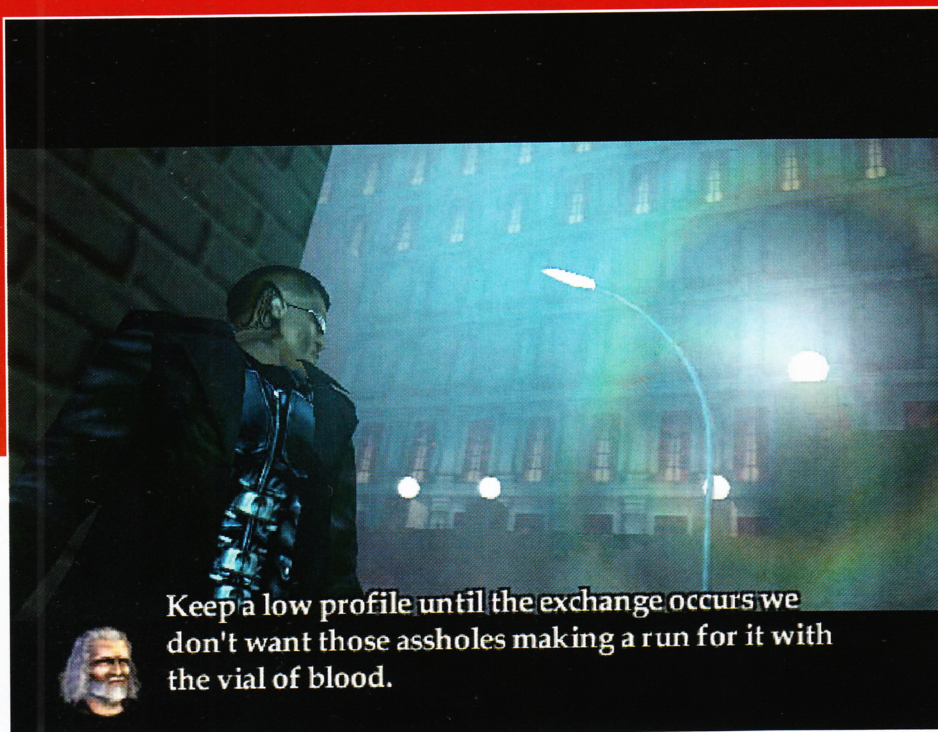








BLADE 2







Do nedavno ste ovaj film mogli da gledate u bioskopima, a igra stiže u najkraćem roku. Ako sudimo po filmu koji obiluje odličnom akcijom uz manje više standardan zaplet, od igre možemo očekivati to isto - dobru akciju.
Radnja igre se u stvari nastavlja na radnju filma a najbitnija stvar u vezi sa igrom je način upravljanja. Kontrole ponešto podsećaju na igru Mark Of Kri (opsianu u ovom broju) i funkcionišu na sledeći način. Pritiskajte desnu palicu u smeru u kojem želite da udarite u kratkim razmacima i dobićete seriju slabih udaraca, bilo nogom bilo rukom. Pritisnkajte sa malo razmaka između udaraca i imaćete mnogo snažniji, ali sporiji, kombo.

Ali za razliku od Mark of Kri ovde nemamo auto lock sistem. Takođe možete blokirati protivničke udarce, s tim da će vam za blokove trebati odličan tajming jer posle svakog bloka Blade spusti ruke na kratko. Tu je i skala "krvožednosti" koja polako raste do tačke kada prelazite u specijalni Rage mod. Rage modova ima više, pa npr. u Shield Rage modu Blade postaje neranjiv, u Sword Rage modu podivlja sa svakojakim sečivima itd...









MALICE





Prvobitno najavljena kao Microsoftova igra Malice nam stiže od Argonauta a izdaje je Sierra. Zašto se Microsoft odrekao izdavačkih prava nam je nepoznanica, ali je važno da igra nije otkazana, pa je konačno očekujemo u novembru.

Akciona avantura u kojoj upravljate sa devojčicom po imenu Malice (igra reči koja predstavlja kombinaciju imena Alisa i pojma zloba), koja je naoružana sa ENORMNO velikim čekićem sposobnim za masovnu destrukciju. Mala spasava svet od plamena kroz 23 mistična nivoa prepuna zagonetki i 3D akcije. Nivoi se pretapaju jedan u drugi a Malisa će moći da brzo skače iz jednog u drugi uz pomoć nekakvih elementalnih kapija. Curetak takođe raspolaže sa 5 tipova magija, svaka sa po tri stepena moći. Ali njeno glavno oružje je Clockwork Hammer koji se može napakovati raznim moćima poput Decodera, Hammer Storma i sl...

Ipak konkretan gameplay ove igre je još uvek nepoznat javnosti, pa nam ostaje da sačekamo kompletnu verziju igre.




NEED FOR SPEED HOT PURSUIT







Ahhh... Nastavk legendarne arkadne vožnje sa keca samo što nije stigao u verziji za dvojku. Provereni koncept skoro da i nije promenjen, pa nam na raspolaganju stoje svi mogući egzotični trkači PLUS mnogo policijskih patrola.

Hot Pursuit 2 modovi: Championship, Challenge, Multiplayer, Top Cop, i Be A Cop koji vas stavlja u ulogu organa reda koji progoni ljubitelje brze vožnje. Možete birati između 23 luda auta, koji uključuju Ferrari 360 Spider, Aston Martin Vanquish (najlepši auto na svetu), Lamborghini Murcielago, i klasični Ford Crown Victoria policijski auto. Međutim ako ste vi taj koji krši zakon plavi progonitelji ne predstavljaju nikakav problem bez obzira na kom nivou težine igrate.

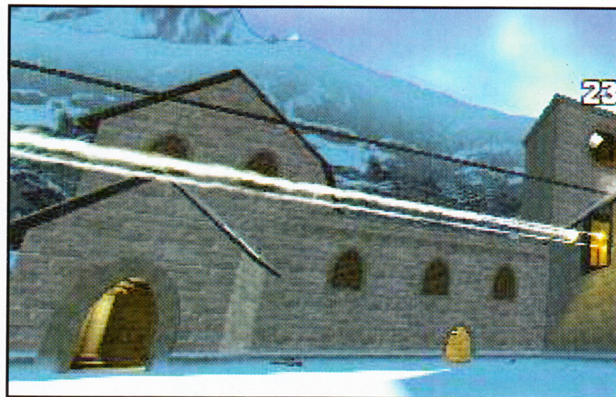
Poseban dodatak igri predstavlja uvođenje wanted level-a kao u GTA 3. Što više zvezdica, plavci preduzimaju sve drastičnije akcije koje idu čak do naoružanih helikoptera. Bezglava jurnjava nas čeka već koliko dok vi ovo čitate.





007 NIGHTFIRE





Po prvi put u istoriji Bond igara će pravi glumac pozajmiti svoj lik i glas glavnom junaku. U Electronic Arts-ovom Nightfire-u Pierce Brosnan će dati dodatnu dozu autentičnosti Bond serijalu koji konačno mogao da se vrati na kvalitet Goldeneye-a sa N64.

Urađena kao FPS, igra se odvija na više egzotičnih lokacija koji uključuju austrijske Alpe i podvodne lokacije u Južnom Pacifiku i svemirsku stanicu. Naravno, očekujte da se susretnete sa nizom Bond lepotica, u pokušaju da uhvatite glavnog kriminalca u igri Rafael Drake-a.

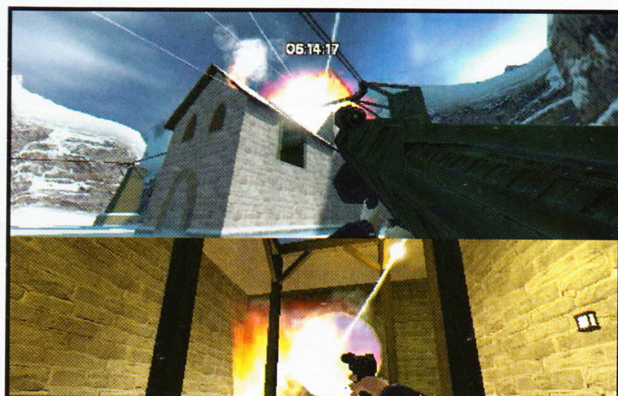
Kroz 20 nivoa, osim FPS akcije očekuju vas i vozačke sekvence. U prvoj misiji Bond se padobranom spušta u Austriju u misiji da se infiltrira u dobro čuvani zamak. Onog trenutka kada sleti, igra počinje i vi morate odlučiti koji je sledeći korak. Možete uleteti uz prasak, što će naravno alarmirati čitavu armiju u zamku ili ćete se odlučiti za varijantu ušunjavanja u zamak, tiho eliminišući čuvare i skrivajući njihova tela.

Sekvence vožnje će odraditi Need For Speed tim, a takođe nas očekuje i sjajan multi player mod.









PRIMAL





Sećate li se MediEvila? Ako ne podsetićemo vas koliko u narednom broju. A ono što smo hteli da kažemo je to da tvorci igre Medievil rade punom parom na svom novom projektu pod nazivom Primal. Ovog puta nema više simpatičnih likova - sada su likovi postali jako, jako mračni.
Glavni lik igre je Jen Tate, obična žena, barem kako ona misli. Kada njen dečko bude kidnapovan, ona polako shvata svoje neprirodno poreklo. Sa svojim partnerom gargojlom po imenu Scree, ona kreće u potragu za svojim dilberom kroz 5 demonskih svetova.
U suštini igra dosta podseća na Soul Reaver-a or Shadow Man 2, ali za razliku od glavnih likova tih igara Jen počinje igru u ljudskom obliku kad poseduje samo običan napad sa nožem. Ali uskoro dobija moć da se transformiše u različite oblike demonskih rasa koje naseljavaju svetove kojima prolazi. Tako u Aquis-u svetu vode, ona može da diše pod vodom i pliva kao ribica.
Njen asistent Scree će zahvaljujući svojoj veštini veranja moći da dohvati mesta koja ona neće, dok će ona zahvaljujući svojim manjim dimenzijama moći da se provuče na mesta do kojih Scree nema dostupa.
Za Primal ćemo morati malo da se strpimo jer je odložen za Novu Godinu.











UNREAL TOURNAMENT

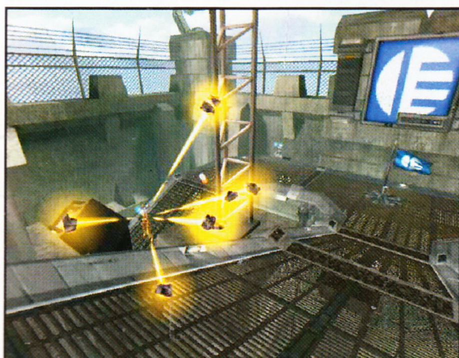
Apsolutni hit u svetu, online igranje će dobiti svog novog predstavnika na Xboxu u vidu Unreal Championshipa. Jedna od igara o kojima se najviše priča na netu samo što nije stigla. Svi modovi igranja su tu, kao i oružja i mape, a developeri rade zadnje korekcije i došminkavanje igre.

Novi arsenal obuhvata stare favorite kao što su shotgun, assault rifle, mini-gun, flak cannon, rocket launcher, i snajper, a tu su i mnogobrojna nova oružja za one koji vole da eksperimentišu, npr. bio-rifle, translocator, shock rifle...

Upravljanje je identično kao u Halo-u, tako što se levom palicom krećete dok desnom usmeravate pogled vašeg lika. Izmena oružja se izvodi preko A, B, X, i Y dugmića. Da bi iskoristili primarno oružje pritiskate desni obarač, a za sekundarno levi. Za skok morate pritisnuti dole levu palicu dok ne klikne, što na pravi pogled deluje komplikovano ali omogućava sve kontrole kretanja na jednoj palici.

Naravno Unreal je primarno multi player igra tako da ovde ne možete očekivati opasno zaraznu priču, tako da single player mod služi više kao trening mod za online igranje.







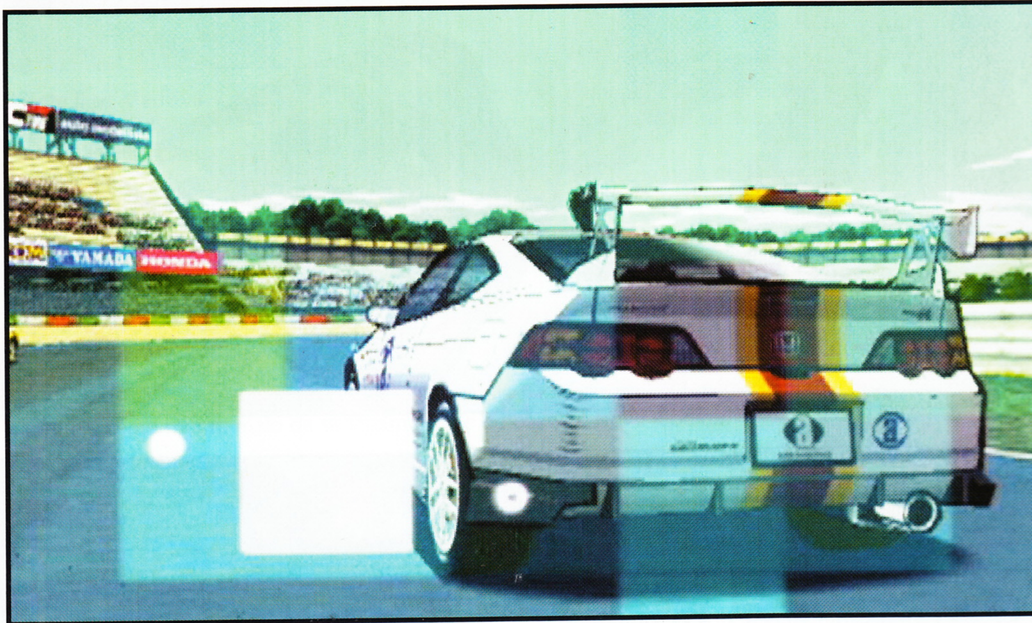


AUTO MODELLISTA





O cel shadingu smo već nekoliko puta pisali kao o tehnologiji koja je pravi hit ove godine. Sada, kad vidite igru koja je urađena u cel shadingu, verovatno očekujete da je i gameplay nekako prilagođen šarenolikom izgledu tj. da je doživljaj igranja arkadni. Ali ovo nije slučaj sa Capcom-ovom vožnjom koja je mnogo bliža Gran Turismu 3 nego recimo Ridge Raceru. Čak i ogroman broj podešavanja i tjuning mogućnosti za svaki auto pojedninačno će obradovati najzagriženije ljubitelje simulacija. Naravno, glavna atrakcija igre je podrška za online igranje, s tim da ćemo mi za ovu mogućnost morati malo da pričekamo. Na početku igre ćemo imati 4 opcije - VJ and Theater mode, Arcade, Network i Garage Life. VJ and Theater je suštinski isti alat kojim su u Capcomu kreirali uvodnu sekvencu za igru.
Arkadni mod sadrži tri gameplay moda, uključujući Single Race, Versus i Time Attack.







DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Još pre više od godinu dana g. Tomonobu Itagaki je prilikom davanja svoje vizije budućnosti firme Tecmo na Xboxu rekao da bi voleo da napravi sportsku igru ali na "svoj" način. Da vas podsetimo, dotični gospodin je glavni odgovorni za igru Dead Or Alive koja je postala popularna samo zbog svog "bounce" efekta. Reč je naglašenom GIBANJU oblina ženskih protagonistkinja igre. Isti efekat će biti primenjen i u ovoj igri.

Od ostalih fakata koje vredi pomenuti treba reći da je fizički model napravljen specijalno za ovu igru i da nije prosta prerada prethodnog. Pravila igre su DVE na DVE, ukupni broj likova još uvek nam nije poznat, ali očekujte sve dame iz DOA 3.

U Story modu ćete igrati mečeve za keš za koji ćete naknadno kupovati poklone partnerki!?! Ako joj recimo kupite novi bikini ili nove cvike, a poklon joj se dopadne imaćete bolju saradnju na terenu. Bitan faktor u igri je da shvatite šta se vašoj partneki dopada tako da bi razradili pobednički tim što pre.







PlayStation 2

Izdavač:	Infogrames	1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Arkadna vožnja	

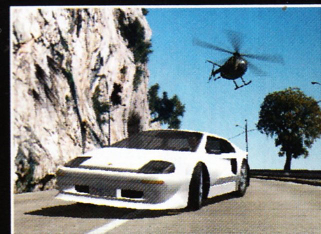
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	10	10	9	92%

autor: Miljan Lakić

STUNTMAN™







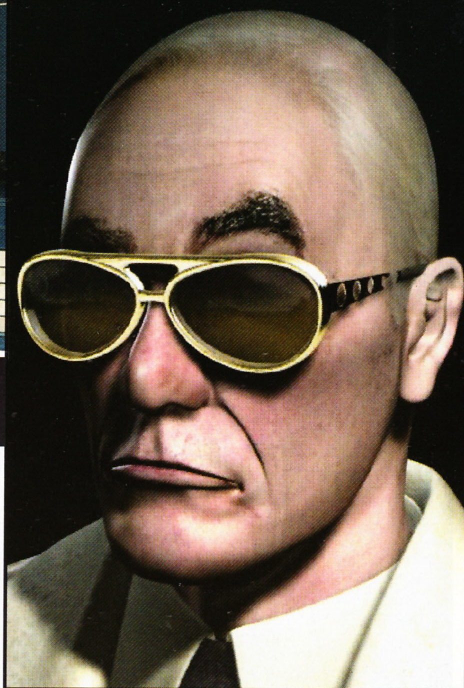
Počećemo ovaj opis sa kratkom pričom o developerima "Kaskadera". Reflections, momci iz Newcastle-a, Engleska, su već jako dugo u ovom poslu. Stariji među vama se možda i sećaju njihovog velikog hita na Amigi 500 - Shadow of the Beast. Oni su takođe kreatori poznatog Destruction Derby serijala kao i mega popularnih hitova Driver 1 i 2. Drugim rečima - pravi magovi žanra arkadnih vožnji sa posebnim akcentom na destruktivnim elementima vožnje. Njihova najnovija igra je dugo vremena najavljivana, a da li je uspela da opravda svu galamu koja se digla oko nje saznaćete u daljem tekstu.

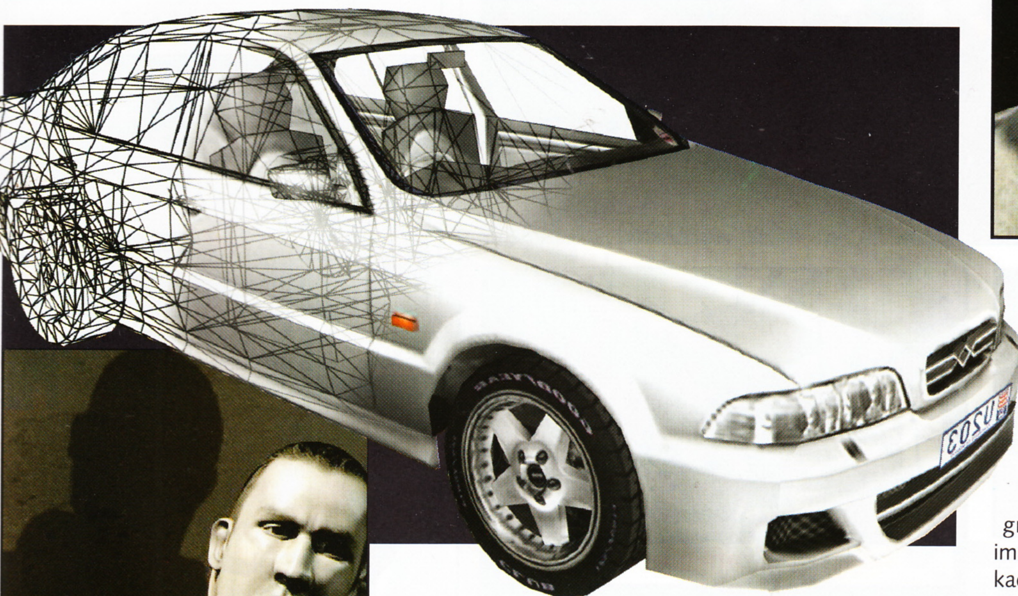
Stuntman se u stvari najbolje može opisati kao kombinacija Reflections-ovih najvećih hitova, Destruction Derby-ja i Driver-a. Zdrava doza krljanja, lupanja, eksplozija iz DD i brzina, fil













ing i filmska produkcija Drivera čine Stuntmana sasvim očekivanim sledećim korakom.

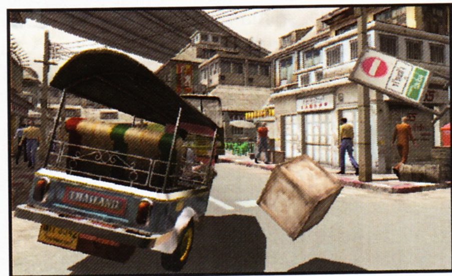
Ideja iza igre je ORIGINALNA, što sa zadovoljstvom naglašavam, jer nikada do sada ova tema nije eksploatisana u video igri, a pritom je idealno OPRAVDANJE za toliko lupetanje vozila na sve strane. Elem, vi ste vrhunski kaskader specijalizovan za vratolomije sa automobilima, pa dobijate zadatak da izvedete bezbroj raznovrsnih scena kroz nekoliko filmova da bi naravno postali slavni i bogati. Posle kratkog intervjua pre svake scene, koji u stvari objašnjava šta je sledeća misija, počinje trnovit put do zvezda.
Za početak recimo da postoji više razloga da što bolje izvezete misiju. Uspešna vožnja u zadatoj sceni nije samo uslov za napredovanje kroz igru (na sledeći nivo) već i otključava skrivene prepreke i automobile za dodatne modove igranja. U kombinaciji sa sistemom "koliko poena toliko i keša", pronalaženje motivacije da što "čistije" izvezete scenu nimalo nije problem.
Tu je i fenomenalni replay mod, koji ovde ima opravdanu ulogu (pa snimamo film zar ne?). Svoju vožnju možete pogledati iz više uglova, jer su zahvaljujući predefinisanim traženim putanjama kamere postavljene tako da dobijate pravi filmski efekat. A ceo snimak možete sačuvati na memorijskoj kartici da bi se i drugi divili vašoj bravuroznoj vožnji. Kada po završetku filma (u igri) dobijete trejlere u koji su integrisane prerenderovane video sekvence imaćete pred sobom pravi holivudski kvalitet kao nagradu za vaš trud. Verujte da je konačan rezultat vrlo ispunjavajući.

Kada (i ako) se jednom zasitite Career moda i završite sa snimanjem filmova možete se vratiti u glavni meni za još extra zabave. Tu su Timing Runs, Precision Racing, i ostali slični modovi igranja kojima ćete dodatno usavršiti vašu veštinu za volanom, bez komplikacija oko snimanja filma.
Tu je čak i Stunt Constructor mod, uz pomoć kojeg ćete sami praviti svoje stantove kao i gomila DVD sekvenci koji uključuju intervjue, trejlere, kredite i sl...
Uz već poduži spisak sjajnih vožnji ove godine koje su već vrte po našim konzolama ali i onih koje će tek doći, Stuntman je uspeo u neočekivanom - potvrdio je kvalitet koji su svi očekivali od njega. Budimo realni, doživljaj koji igra pruža je kao da stvarno učestvujete u snimanju filma. A gomila ekstra modova, i trejleri za filmove su dodatni plus trajnosti igre.
Na kraju, Stuntman je originalna igra koji će mnogi bez sumnje dizati u nebo, ali će je i dobar broj zaobići zbog težine zadataka koji se pred vas postavljaju. Ovo je mnogo više igra za hard core igrače, posebno zbog svog trial-and-error principa. Da pojasnimo, radi se o gameplay zasnovanom na tome da ne možete samo delimično proći neki nivo da bi vam se računao kao završen, već se od vas očekuje da ga pređete u celini da bi mogli da igrate sledeći. Još preciznije, kad negde pogrešite, bolje da počente nivo iz početka. Lično me oduševljava taj pristup igri, ili je igramo do kraja ili je ne igramo uopšte. Ova postavka dosta podseća na način igranja starih dvodimenzionalnih plat-











formskih igara, kada na nekom nivou morate da pamtite kako se koji od protivnika kreće i da u tačno određenom tajmingu izvedete nekoliko proračunatih skokova na primer. I dok će vam po neki put za kompletiranje nivoa trebati i po nekoliko sati pokušaja, satisfakcija kada konačno završite nivo i vidite svoje akrobacije će vas možda naterati da pokušate još bolje. Ja sigurno hoću.

Frame Rate

Objašnjenje za nestabilan frejm rejt bi moglo da se pronađe u ogromnom broju senki na svakom objeku. Skoro svaki objekat baca fotorealističnu senku zavisno od pozicije svetala u okviru tog nivoa, pa veliki broj proračuna opterećuje CPU sa extra zadacima koje mora da obradi. Ako mogu da govorim u svoje ime i ime svih ostalih koji su probali ovu igru zajedno sa mnom, svi smo složni u tome da bi se rado odrekli dodatnih senki u korist glatkije animacije (senčenje je primenjeno čak i na male drvene kutije!).

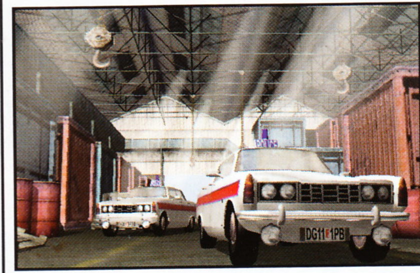
Grafika

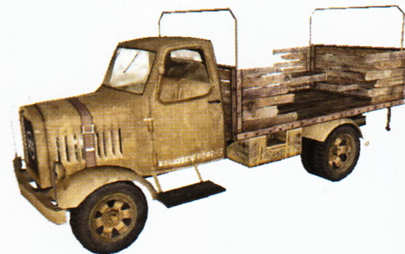
Još jedno osetljivo pitanje je pitanje grafike. Zašto pitate se vi, ako igra izgleda tako moćno na slikama? Svaki nivo je bogat sa automobilima koji se kreću, građevinskim radnicima, organima reda, vozovima, i svime i svačime što možete zamisliti da se zatekne u sceni snimanja filma, što na kraju daje SECKO efekat! A dobro znate šta znači kad vam u kritičnim momentima igra preskoči poneki frejm - taman dovoljno da napravi razliku između proletanja velikom brzinom kroz uzani prolaz i ZAUSTAVLJANJA u zid pored prolaza. Ne mogu da ne napravim paralelu sa Driver-om 2 koji je patio od iste boljke manjka frejmova. Možda momcima iz Reflectionsa ovo ne smeta ali sve što pada ispod 30 frejmova u sekundi se itekako oseća na upravljivosti vozila. A prema nekim našim procenama (nestručnim jer nemamo načina da konkretno izmerimo taj podatak) cifra u Stuntmanu se kreće od 20 do 30 frejmova u sekundi. ŠTUC u frejmovima me je lično jako iznervirao u par navrata.



Frame rate 2

Ali hvala (igračkom) Bogu ono što je prikazano na na ekranu zato izgleda fantastično dobro sa živopisnim teksturama, okolini, i specijalnim efektima što nam u konačnom zbiru odvlači pažnju od malo slabije animacije. Sa različitom temom za svaki film na kojem se radi, Stuntman nam donosi veliki broj različitih pejzaža koji idu od nekakvih hangara, dokova do tropskog raja. Ostali detalji poput tragova kočenja, varnica i potpuno destruktibilna vozila dodaju na realnosti i iskupljuju se za testeravi frejm rejt.







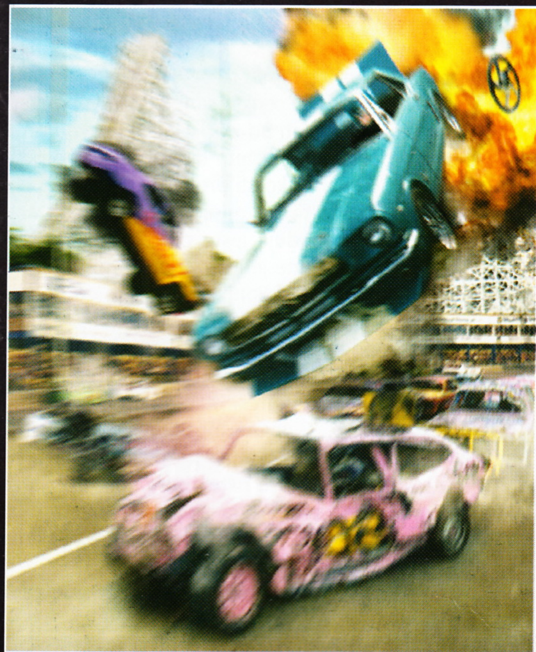








Evo i jednog saveta za bolju vožnju. Tokom odbrojavanja na početku svakog nivoa držite R1 da bi startovali sa speed boostom.



Zvuk

Glasovna gluma primenjena u video sekvencama-trejlerima prosto oduševljava. Uz pravu dozu pravog britanskog engleskog akcenta, pa i klasičnog američkog engleskog, uverljivi glumci u Stuntmanu zvuče kao i pravi trejleri za filmove u pravom životu. Očigledno inspirisani sa postojećim filmovima (kao Snatch na primer), bez mnogo napora su uhvatili zvuk dokumentarnog materijala.Sa izuzetkom reditelja za svaki film, koji je na žalost jedan isti vokal tokom cele igre. Iako su njegove rečenice tipa "Kud si pošao?" ili "Iza pa desno" odrađene sa odličnim tajmingom da zadovolje većinu, vrlo je razočaravajuće da nema promene u glasu kroz različite filmove. Očekivali smo da će nas u novom filmu dočekati i novi reditelj, ali očigledno u svetu Kaskadera, samo je jedan čovek koji režira sve filmove na svetu.













Gameplay

Igranje Stuntmana se može pokazati i frustrirajuće za manje iskusne igrače. Kao i Driver, osnovne komande u igri je vrlo lako naučiti, ali da bi ovladali njima do kraja trebaće vam puno znanja i truda. I dok komande za gas, nožnu i ručnu kočnicu već znate, osećaj koji vam je potreban da bi precizno upravljali autom ne poseduju svi igrači.
Ali nije u pitanju loše upravljanje, nikako, već trik koji su developeri dodali da bi doprineli utisku da vozite zver od auta koji se otima kontroli. Sa stalnim izmenama i podešavanjima za svaki novi auto kojim upravljate (kojih ima više od 20) i uz beskrajne nove zvrčke i puteve za svaki novi nivo težina igre se dodatno uvećava. I tako sve do kraja igre.

To je ono što Stuntmana čini sjajnom igrom - stalna potreba za prilagođavanjem. Ni jednog trenutka vam igra ne daje priliku da otaljavate igranje, već stalno zahteva pažnju i odlučnost. Sa obzirom na progresivno povećanje težine igre od nivoa do nivoa očekujte da ćete potrošiti svaki put po malo više vremena po stantu.

Sledi bolna tačka Stuntmana. Dugo učitavanje. Da kažemo da je u redu da pre nego što igra počne sačekamo neko vreme dok se nivo učita, ali ljudi... Da posle svakog neuspelog stanta sledi novo učitavanje, to već nije u redu...
Što se tiče objašnjenja predstojeće misije, ne možemo da ne kažemo da je moralo biti opširnije. I dok režiser na vreme i dovoljno jasno kaže šta treba učiniti, stvari bivaju vrlo nejasne kasnije, pa nastaje period nezadovoljstva koji u stvari zahteva od vas da provalite šta treba učiniti sledeće a ne kako da to učinite što bolje. Ovo nije permanentan problem tokom igre, ali je svakako mogao biti bolje rešen. Uzrok je verovatno uobičajen, nedostatak vremena.
Ali ovi detalji na stranu, Stuntman je i dalje fenomenalno igriv i ima toliko pozitivnih strana da jednostavno moramo da pređemo preko užasnog učitavanja i povremeno zbunjujućeg dizajna staza.





Izdavač:	Ubi Soft	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Pištolj
Žanr:	Pucačina	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	8	8	7	69%

autor: Miloš Marković

VIP

Molim sve čitaoce da ovo što ću upravo napisati ne shvate pogrešno. Po meni ova igra je najgori promašaj, jer je rađena po najkomercijalnijoj seriji na svetu sa izveštačenom Pamelom. Lično upravo pomenutu osobu mrzim iz dna duše, ali ako vi drugačije gledate na nju go ahead.





Kada otpočne igra, primetićete lep i udoban hol agencije VIP. Shvatate da je izvršen upad i da morate da se branite. Cilj igre se može naslutiti ako pratite priču na samo jedan minut. Naravno, da pronađete ko stoji iza napada i održite mu lekciju da se u VIP ne upada tek tako. Međutim priča je malo dublja jer je ta osoba emotivno "bila vezana" za jednu članicu ekipe. Neuzvraćena ljubav - uzrok terorizma, gde to ima?



Osim u scenama, vašeg junaka iz ekipe nikada nećete videti. Pogled je iz prvog lica, ali se ne vidi čak ni ruka. Jedino što se vidi jeste kursor (crosshair) koji može biti višebojan.
Plan programera je bio da naprave unikatnu epizodu "čuvene" serije, koja preko bare mami pare samo zbog jedne glupe plavuše. Kako prelazite igru, moći ćete da otvarate slike i katke filmiće koje su naravno inspirisani upravo tom epizodom. Kada završite celu igru na normal nivou težine otvorićete nekih 70 procenata ukupnog sadržaja. Naravno, samo ako odigrate na Hard nivou težine otvorićete još 30 procenata specijalnog materijala, kao i specijalni player koji će pustititi polučasovnu epizodu.
Dakle da se malo pozabavimo problematikom igre. Kao jedan fps teško da se može porediti sa npr. Quakeom, ali sa Time Crisisom ili ranije opisanoj policiji sigurno da može. Za razliku od ovih igara, ovde možete da birate lika



kojeg ćete voditi. Na raspolaganju su vam Vallery Irons, Tasha Dexter, i naravno Nikki Franco od ženske ekipe V.I.P. tima; i Quick Williams i Johnny Loh od jače polovine. U pojedinim misijama moraćete da vozite kola i da održavate pravac kako bi vaš suvozač mogao da precizno pogađa neprijatelja koji je u begu. U 90% igre moraćete da budete brzi na okidaču jer sve suprotno znači smrt. Kao jednu veliku prednost moram navesti da pred svaku misiju možete da izaberete veliki arsenal oružja, pri čemu imate primarno i sekundarno. Ali takođe velika je i mana što vam zalihe municije jako kratko traju. Glavni razlog ovoga je prevelika osetljivost analognih palica. Ako niste znali da vam spomenem i to da uz pomoć analognih palica (koje se na ps2 ne mogu isključiti) nišanite, a uz pomoć kursora krećete levo desno. Jeste malo teže, ali lako i brzo se naviknete.
Sledeća jako bitna stvar, koja je sa jedne strane odlična a sa druge jeste vuzualizacija u igri. Igra je toliko našminkana raznoraznim lens flarovima, drop shadowima, a da ne spomenem pozadine koje su šarene i živopisne. Kada se jednom zadubite ispred ekrana vrlo lako može da se desi da ćete izgubiti kursor, osim ako mu ne podesite neku tamniju boju. Kao što sam upravo spomenuo pozadine izgledaju zaista fenomenalno, a i sami modeli protivnika su urađeni kako dolikuje.
Osim zvuka metkova i reloada oružja, u igri možete čuti i teme iz serije, kao i poneke psovke koje nisu cenzurisane;). Vrlo je pohvalno što igra koristi 3d zvuk, tako da ako imate malo bolji sound sistem lako možete odrediti odakle će vam iskočiti protivnik.
Kada se vratite sa misije bivate ocenjivani. Ono što se boduje jeste preciznost, a tesno povezano sa time je i broj potrošenih metkova. Ukoliko ste rasipnik, logično je da će vaš skor na kraju biti ispod 50. Međutim ako protivnika pogodite sa dva metka i time ga eliminišete, vaš skor će biti zavidan. Poučen iskustvom iz Counter-Strike gađao sam samo u glavu i od 70 ubistava čak 64 je bilo u glavu a skor mi je bio 96. Ajde neko malo bolje.
Kada se sve sabere i stavi na papir, dobija se jedna interesantna igra za jedno popodne uz grickalice. Jeste da je izvor zabave, ali kada vidim Pamelu naježim se.

Pištolji

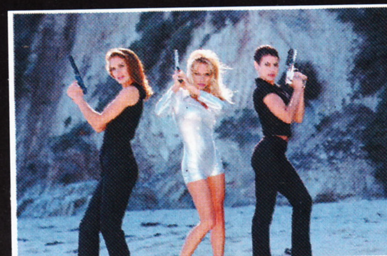
Ako posedujete bilo koji pištolj, ovu igru možete igrati uz pomoć istog, pri čemu će ugodnost biti veća, a ako ste malo precizniji i Trriger Happy, onda je ovo prava igra za vas.





Detalji

Ljudi koji su se trudili da naprave ovu igru išli su do najsitnijeg detalja kao što su tetovaže na rukama i nekim egzotičnijim mestima, što se na žalost može videti samo u cutsceenovima. Ono što mene iritira jeste što je čak i u igri sama Pamela prebuđena. Pogledajte samo njen izgled i ekstremitete. Samo fali još da osetimo i koji parfem nosi pa da svi podlegnemo pod njen feministički uticaj (ja znam jednu osobu koja neće).



Izdavač:	Sony	1 - 2 igrača • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Simulacija Vožnje	

autor: Miljan Lakić

GT CONCEPT TOKYO-GENEVA



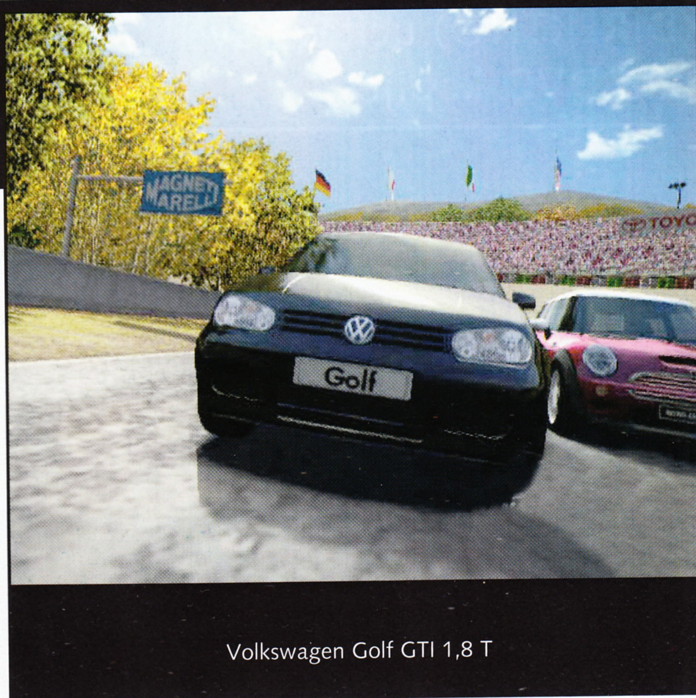


Nikad dosta Gran Turisma. A posebno ako nam donosi nove automobile. I to evropske. Audi, Opel, Mercedes, Renault, i Volkswagen imaju svoje reprezentativce u ovoj verziji igre. A tu su i Ford i Chevrolet kao predstavnici američanske produkcije automobila.

Kao i u verziji Concept Tokyo, automobili su podeljeni u 5 kategorija: new cars Pacific, new cars Europe, Concept Cars, Dream Cars, i Race Cars.

Gameplay je u suštini identičan kao i u GT Concept Tokyo-u, što znači da je u suštini namenjen više onima koji se prvi put sreću sa ovakvom simulacijom u cilju da ih upozna sa najboljom simulacijom vožnje ikada napravljenom. Pri tome ne mislimo da je upravljanje pojednostavljeno ili olakšano, već da vremenska ograničenja nisu toliko striktna niti profesionalni vozači voze tako dobro kao u Gran Turismo 3.

Da bi mogli da se trkate na nekoj od ukupno 6 staza (12 ako računate verzije u ogledalu) morate proći kompletne vozačke testove. Da bi ste položili test morate izvesti stazu za određeno vreme. Ako imate problema da završite neki test možete aktivirati Pace Car, koji pokazuje gde i kada treba da kočite,



Volkswagen Golf GTI 1,8 T

Evo kompletne liste nagradnih automobila u Gran Turismo Concept 2002 Tokyo Geneva, ili barem onoga što smo mi uspeli da otključamo.

Midfield:
Bronze License: Pennzoil Zexel GT-R
Gold License: Honda NSX-R LM edition Road Version
Normal Level: Mini Cooper S
Pro Level: Spyker C8 Caviolette

Midfield II:
Bronze License: Toyota RSC
Gold License: Nissan MM-R
Normal Level: Castrol Tom's Supra
Pro Level: Nissan Skyline GTR concept

Tokyo:
Bronze License: HCD6
Gold License: Mazda 6 LM Edition
Normal Level: Honda NSX-R
Pro Level: Honda NSX-R LM Edition

Tokyo II:
Bronze License: Esso Ultraflo Supra
Gold License: Nissan 350Z LM Edition
Normal Level: Audi RS6 Limousine
Pro Level: Chrysler Crossfire

Swiss alps:
Bronze License: Lotus Elise type 72
Gold License: Honda Integra Type R LM edition
Normal Level: Ford Focus RS
Pro Level: Solstice

Swiss alps II:
Bronze License: Audi TT-R
Gold License: Mazda RX-8 LM Edition
Normal Level: Nismo 350Z
Gran Turismo Aero
Pro Level: Suzuki GSX-R/4

Autumn ring:
Bronze License: Cadillac Cien
Gold License: Nissan GTR concept LM Edition
Normal Level: V6 IMA MID Dualnote
Pro Level: Mitshibitsu CZ-3 Tarmac Rally Car

Autumn ring II:
Bronze License: Skyline GT-R V-Spec (Gran Turismo Edition)
Gold License: Ford GT40 LM edition
Normal Level: Clix
Pro Level: Volkswagen W12

Tahiti maze:
Bronze License: Infinity FX 45
Gold License: Jaguar XKR
Normal Level: Mobil NSX
Pro Level: Ford GT40 concept

Tahiti maze II:
Bronze License: Copen
Gold License: Toyota RSC Rally Car
Normal Level: POD
Pro Level: Mercedes AMG SL55

License tests:
All Bronze: otključavate POD-cup
All Gold: ...
All Normal: Uvodna sekvenca za japanski GT Concept, i 10,000,000 kredita za GT3 A-spec (Pal)
All Pro: Završna sekvenca i novi nivo težine - Ace

kada da ubrzavate i koja je idealna linija. Kao što smo već rekli GT3 veterani neće imati nikakvih problema da savladaju zadate uslove, a sve tajne će otključati za manje od 10 sati, iako Sony tvrdi kako će vam za to trebati punih 30. Ali setite se Tokyo verzije...









Spisak novih automobila za Gran Turismo Concept Tokyo - Geneva

Ford Ka, Honda Jazz, Nissan Primera, Mitsubishi Airtek Turbo, Lexus SC 430, Honda S2000, Mazda RX-7 Spirit A Type A, i Ford Focus RS. Evropski proizvođači su predstavljeni sa VolksWagen Golf Gti, Mini Cooper S, Renault Clio Sport, Mercedes SL 500, Lotus Elise i Elise Type 72, Opel Speedster, Jaguar S-Type R, Jaguar XKR, Audi RS 4 i RS 6, Mercedes AMG SL55 (mmm...), Aston Martin Vanquish (AHHH!!!), Ruf RGT, i TVR Tuscan Speed Six.
Concept Cars uključuju Daihatsu Copen, Toyota Pod, Nissan MM, Chrysler Crossfire, Hyundai HCD6, Mitsubishi CZ-3 Tarmac, Toyota RSC, Nissan 350Z, Honda V6 IMA MID Dual Note, Honda NSX-R, Suzuki GSXR/4, Dodge Viper GTSR Concept, Pagani Zonda S 7.3, i Ford GT40. Dream Car sekcija je sastavljena od vozila dizajniranih od strane samih Polyphony Digital.



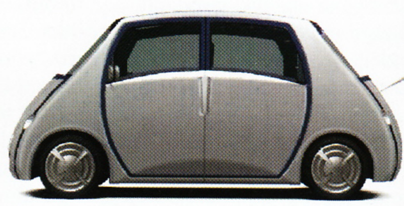
















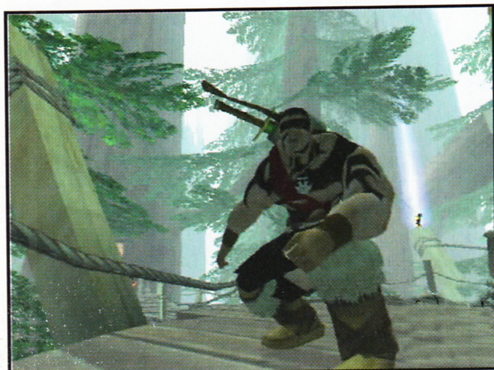
Izdavač:	SCEA
Sistem:	NTSC
Žanr:	Akcija

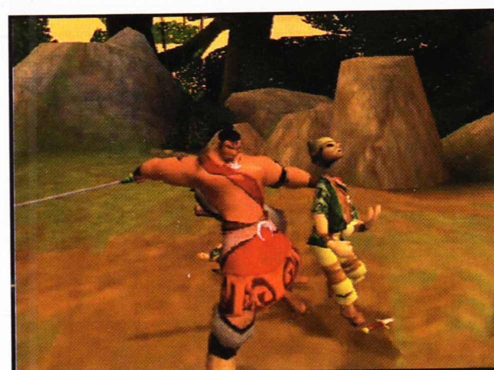
1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	8	8	82%

autor: Mihailo Tešić

THE MARK OF KRI







Najave ove igre od strane Sonyja su bile detaljne, ložačke i tvrdile su da će u pitanju biti naslov koji će doneti novu radost svim ljubiteljima akciono-tabačkih igara. Iako se, dakle, o Mark of Kri puno pričalo, ova igra je i dalje delovala prilično enigmatično. Mnogima nije bilo jasno kakva je to tabačina s dizajnom koji su SVI istog trenutka čim su videli skrinove okarakterisali kao "pljunuti Dizni crtać" i kako su tvorci uopšte zamislili da preporode žanr čija je osnovna premisa toliko jednostavna da se ne može promeniti, a da ne postane nešto drugo? Koliko se može varirati tema jednog baje heroja koji pika po niovima masakrirajući zlotvore pomoću različitih udaraca? Već čujem neke kako u falsetu viču "TENCHUUU!" i razumem ih. Ta igra je zaista bila otkrovenje i preporod - ali je samim tim bila i nešto drugo. Tenchu se nikako ne može svrstati prosto u akcione tabačine - ako ništa drugo, zato što je borba prsa u prsa u toj igri često značila da ste već dovoljno zakukali i da će sve uskoro biti gotovo (game over, sucker...). Tako smo dobili pod-žanr "akcione šunjačine" i još jednom shvatili koliko su žanrovske etikete prečesto tupava i ograničavajuća stvar.

Mark of Kri je, da svima bude jasno, zaista akciono tabanje kakvo se retko viđa u poslednje vreme. Razlog kvalitetu ove igre su baš one enigmatične stvari koje ljudima nisu bile jasne iz najava: sjajan grafički dizajn i koncepti koji obogaćuju standardnu formulu "trči i ubij", koncepti koji produbljavaju igrivost. Doduše, pored samog sistema "lockovanja" protivnika, Mark of Kri ne donosi ništa baš preterano originalno, ali sve ono što su tvorci ubacili u ovu akcionu igru je sasvim lepo obogaćuje i uzdiže na viši nivo. Rau, baja koga vodite, je ogromantno brdo mišića dekorisano u stilu novozelandskih maorskih ratnika. Uopšte, cela igra je puna uticaja kulture Okeanije - polinežanskih ostrva i Novog Zelanda - što se, naravno, ponajviše ogleda u dizjanu okoliša i likova, ali ima i bitnih uticaja na gameplay.

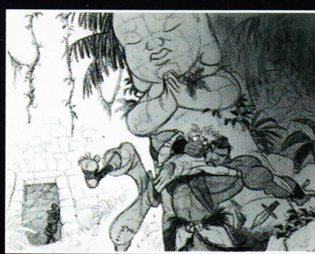
Rau je ratnik, i to čistokrvan, surov i sirov (dakle, nema magija u igri) i koristiće tri oružja, od kojih su dva tradicionalna za istočno-okeanijsku kulturu: katanasti mač i Taiaha, neka vrsta polinežanske helebarde. Treće (i najjače) oružje, koje ćete dobiti dosta kasno u igri, je dobra stara dvoruka sekirica-koljačica. Naravno, ne smemo da zaboravimo luk i strele, mada su oni posebna priča. Tvorci su pokušali i delimično uspeli da naprave inovativan, dobar i lak sistem borbe. Osnovna fora je u korišćenju desne analogne palice. Kada je usmerite u nekom pravcu pojavljuje se zrak koji služi za lock-on. Kada zrak dodirne nekog protivnika, tom protivniku biva dodeljeno jedno dugme za napad (X-iks, °-krug ili ú-kvadrat) i pritiskom na to dugme uvek ćete napadati tog protivnika - sve dok on ne umre ili vi ne pritisnete R3 čime poništavate do tada lockovane zlotvore. Ovakav koncept tabanja, kombinovan s komboima koji se izvode dosta lako, daje veoma zanimljive i spektakularne rezultate. Rau dosta široko zahvata svojim oružjima, nabada protivnike iza leđa, sa strane, iz orketa, ako oni padnu na zemlju može da ih overi pre nego što ustanu... S obzirom da je svaki potez i pokret (kako Rauov tako i njegovih protivnika) rukom

BONUSI (ali ne časopisi)

Mark of Kri ima veoma bogat "odsek" za bonuse, koji je čak i lepo animiran. Nekakva babuskera (koja se zove Sage tj. mudrac) vam pokazuje karte na kojima su zapisane animacije koje ste do tada otkrili, novi skinovi za Raua i slične fore. Pored toga, u svakoj misiji ćete imati spisak izazova koje treba ispuniti da biste zaradili bonus, a kao kruna svega otvaraju vam se mini-igre Time Challenge (ubij devet protivnika što je brže moguće) i Body Count (iskasapi što više zlotvora u zadatom vremenu).













animiran, a tih animacija za pokrete, napade, odbranu i umiranje ima GOMILA, tabanje zaista izgleda sjajno, dobro teče i svaki put može biti drugačije. Da vidite samo protivnika koga ste tako odvalili da je pao na zemlju, a Rau skoči na njega i probode mu grudi... ili protivnika koji je toliko izbubecan da padne na kolena i još pola minuta potom puzi po zemlji grcajući u samrtnom ropcu! Brrr.... A ljudi su zbog crteža mislili da je ovo nekakva "Diznigra"! Nivoi po kojima ćete se kretati izgledaju sjajno, mada su veoma linearni. Verovatno za to postoji razlog: ovako se možete koncentrisati na razvijanje strategije:



kako ćete proći pored protivnika i šta ćete im tačno uraditi, bez razmišljanja o tome kojim putem proći i šta sve ima tamo. Moram reći da mi je baš krivo što ovako dobra igra nije zaslađena ponekom raskrsnicom, posoljena gomilom predmeta (nema ih, osim ponekog power-upa i skrolova koji služe da otključate bonuse i da snimite poziciju) i krunisana bossevima (kojih efektivno NEMA)! No, ima tu dovoljno igrivosti za još jednu celu igru... Pomenuo sam nekakvo razvijanje strategija i planiranje. Verujte mi, toga ima ovde i vidi se da su tvorci to shvatili kao poentu igre. Naime, Rau ima kompanjona, ptičicu po imenu Kuzo (koji je i Rauov totem, što je još jedan uticaj polinežanske kulture - mada su gotovo sve primitivne kulture verovale u animatizam, tj. duhove životinja). Kuzo je sjajna ispomoć - kada primetite lokaciju na koju Kuzo može da se spusti (veoma su jasno obeležene) samo pritisnite dugme i vaš pratilac će odleteti tamo. Tada možete preći u "Kuzo-pogled", gde iz prvog lica posmatrate okolinu s Kuzoove visoke tačke gledišta. Tako ćete često videti novo mesto gde Kuzo može da se spusti, tako da vam Kuzo pruža sjajnu sliku nivoa i onoga što vas čeka - ali vam može i otvoriti i neka vrata ili videti (i doneti) neki skrol do koga inače ne biste mogli da dođete. Naravno, to nije sve što izdvaja Mark of Kri: pomenuli smo i luk. Luk je STRAVA, pošto njime pucate iz prvog lica i moguće je jednim pogotkom u glavu skinuti zlotvora koji bi inače duvanjem u rog prizvao još pet-šest takvih. A povrh svega, Rau može ići goloruk, što ga automatski stavlja u šunjalačko raspoloženje - tako se možete, u najboljem Tenchu maniru, prišunjati iza leđa protivnicima (koji u takvim situacijama pokazuju neverovatnu količinu obamrlosti i nedostatak percepcije) i pogubiti ih na krajne surov i brutalan način. Da, moguće je šunjati se duž zidova, iznenaditi i tiho ubiti po dva-tri protivnika istovremeno, a i ako vas vide a mrzi vas da vadite svoje oružje (to je jedna od retkih loše primenjenih animacija - iako lepo izgleda, deluje nerealno i traje predugo kada Rau okružen gomilom zlotvora zaustavi sve da bi šmekerski izvadio svoj mač) - možete pritisnuti dugme za blok u trenu kada vas zlotvor udari. Rau će ga ubiti njegovim oružjem. Kul. Postoje još mnoge finese - kada se šunjate morate da pazite na jata ptica (koja i Kuzo može da primeti), kako se igra bude razvijala dobićete mogućnost da lockujete više protivnika, a komboji su taman dovoljno prosto zamišljeni da ih je lako zapamtiti i dovoljno komplikovani da ih teško izvodite. Pored linearnosti, koja je ipak nadoknađena činjenicom da ubijanju zlotvora možete pristupiti na nekoliko različitih načina. Najveća zamerka igri je AI protivnika. Iako vas sjajno blokiraju i okružuju, ponašaju se kao u lošim akcionim filmovima - retko kada će vas napasti više od jednog istovremeno, iako ih oko vas može biti i po osam-devet... Ostali će uglavnom čekati u drugom planu, kao da žele da budu fer. No, to ne umanjuje užitak koji ćete osetiti dok se budete mlatili, klali i na spektakularne načine seckali svoje oponente, tačnije dok budete igrali Mark of Kri.



Zvuk

Jedna od bitnih komponenti atmosfere ove igre je zvuk tj. muzika. Glasovna gluma je na visokom nivou, zvučni efekti nisu ništa posebno, ali je muzika zato sjajno zamišljena i uklopljena u atmosferu koju su tvorci zamislili za ovu igru. Fora je što se muzika sastoji od samo dve vrste instrumenata: duvaljki i udaraljki, baš kao neki tribal. Ali, najbitnije je što muzika prati radnju - menja se kada isučete mač, kada se šunjate i slično. Kada su duvaljke u prvom planu igra dobija neku mističnu atmosferu, a kada se u prvi plan probiju bubnjevi, podiže se adrenalin. Ipak, problem je što muzike u igri ima MALO.



Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	4	67%

autor: Danilo Jokić

VIRTUA COP

Igra nam dolazi iz kompanije Sega, koja je najpre izašla na Dreamcast konzoli i stvorila svoje poklonike širom sveta, a sada nam stiže i na Playstation2, ali nam na žalost ne donosi ništa novo. Ova klasična pucačina koja je rađena u fazonu Time Crisisa (inače, najpoznatijom pucačinom ovog tipa) je u odnosu na pomenutu Dreamcast verziju našminkana i napunjena mnogim detaljima koji je i pored toga ne čine ozbiljnijim ostvarenjem. U uvodnom meniju je dat Virtua Cop1 i Virtua Cop2 koji sadrže po tri nivoa i podeljeni su na nekoliko scena. Nivoi su relativno kratki, tako da ne zadaju mnogo muka za njihov prelazak. Nakon svakog nivoa čeka vas po jedan boss. Za oružje imate klasičan pištolj sa sedam metaka koji neprekidno treba repetirati, što čini otežavajuću okolnost, jer treba paralelno pucati i repetirati, ali ne brinite, u OPTIONS možete naći opciju za AUTO RELOAD, neograničeno CONTINUE-a, 9 života, što je mnogo bolje nego standardnih 4. Pored pištolja imaćete mogućnost da isprobate mašinku, magnum, shotgun itd. Kao u svim igrama ovog tipa priča je najmanje bitna, štaviše igrač na nju i ne obraća pažnju, jer je na ekranu zastupljen krkljanac, krkljanac... i samo krkljanac. Protivnika, kao u svim ovakvim igrama ima zaista mnogo, izviru sa svih mogućih strana, a vi ste osuđeni da ih sve o'ladite, jer u protivnom... Interesantno je to, koliko god ubijali protivnike sa nekog mesta, oni će se uporno tu pojavljivati, konkretno, iza jednog bureta će te poubijati horde terorista, pa imate utisak kao da se iza tog istog bureta krije stotine njih. Kada vam na ekranu bude prsnulo staklo shvatićete da ste pogođeni. Protivnici će se pojavljivati svuda, na krovovima, prozorima, ispod stolova, tako da se sve ogleda u vašoj spretnosti i brzini. Svi nivoi su preplavljeni taocima, tako da ih možete greškom pogoditi, čime gubite na bodovima. U toku igre vam nije dato vreme za koje morate preći nivo. Naravno, postoji opcija za dva igrača, što čini igru igrivijom i interesantnijom. Likovi su slabo dizajnirani, tako da su svi protivnici uglavnom isti. Standardna Playstation2 grafika je za nijansu bolja od Dreamcast verzije. Zvuk nije loš, stalno će vam do ušiju dopirati prštanje, škripanje, jaukanje protivnika kada ih pogodite itd. Sama činjenica da se igra može završiti u roku od sat vremena govori dosta o njoj. Možete je slobodno zaobići, jer se nećete kajati da ste propustili ništa ozbiljno, a već za ljubitelje žanra nije na odmet da posle Time Crisisa odigraju ovaj sasvim prosečan naslov.

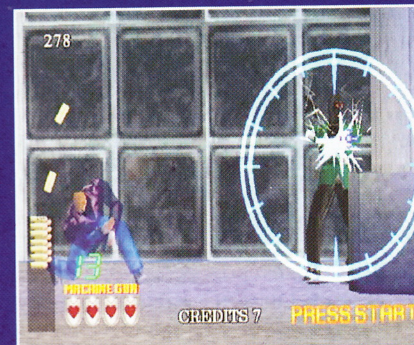


Igra obiluje ovakvim scenama karakterističnim za Segine igre



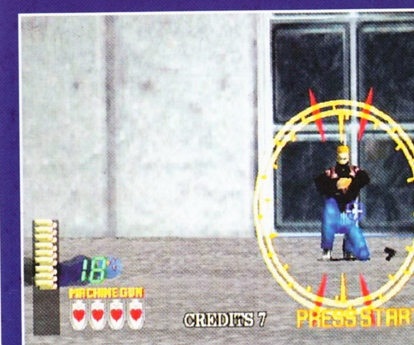


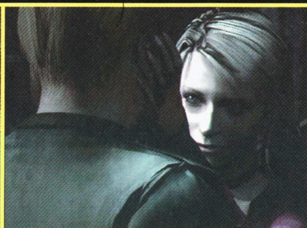
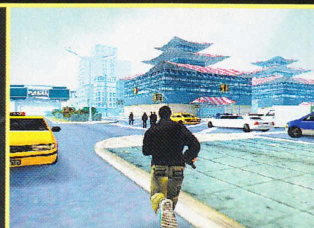















BelSOFT

Izdavač: Universal
Sistem: NTSC
Žanr: Akciona avantura

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	7	9	10	88%

autor: Mihailo Tešić

THE THING

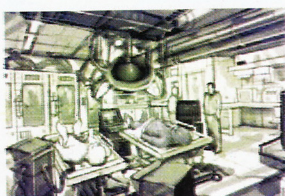
Verovatno je većina naših čitalaca mlađa od 20 godina, jel da? Pa čak i oni koji imaju 20 godina imaju male šanse da se sećaju filma The Thing u izvedbi legendarnog Johna Carpentera, režisera velikog broja kultnih SF i horror filmova. Naravno, film je na televiziji prikazivan posle 1982. (kada se pojavio u bioskopima) ali već godinama nismo bili u prilici da ga vidimo na nekom od domaćih kanala. Šteta, jer je ovaj film jedno od boljih horor ostvarenja u istoriji žanra (a u pitanju je rimejk istoimenog filma iz pedesetih godidna XX veka). Jedno od gadnijih ostvarenja, u svakom slučaju, s gomilom krvi, mutiranog mesa i scena rastrzanja i raspadanja, sa sve Kurtom Russelom koji psuje poput kočijaša. No, ako ste propustili film - sada vas čeka igra puna krvi, mutiranog mesa, rastrzanja, raspadanja... pa čak i reči i izraza koji sasvim odgovaraju takvoj za**banoj koncepciji. Pred nam je igra The Thing, koja je preuzela ulogu zvaničnog nastavka filma! Posle tačno 20 godina, videćemo šta se dalje događa na Antarktiku, u dve istraživačke baze (norveškoj i američkoj) koje su prekinule svaki kontakt sa spoljnim svetom zbog napada vanzemaljaca koji može da menja oblik... ili možda da zaposeda tuđa tela? Ta "stvar" vas čeka... Vi. Vi ste u ulozi operativca američke armije koji je sa svojim odredom (koji se sastoji od borca, sanitetlije i inženjera) poslat da iz prve ruke vidi šta se dogodilo u istraživačkim bazama na Antarktiku. Istraživaćete iz trećeg lica, s tim što je kamera zakucana veoma blizu leđima vašeg junaka. To pomalo smeta, ali nije loše rešenje, pošto doprinosi atmosferi - možete da vidite samo ono što vam kamera pokazuje, a s obzirom da ćete se uglavnom kretati kroz skučene prostore polusrušenih i mesom okupanih baza, a tek ponekad izaći napolje, takva kamera ne predstavlja veliki problem. The Thing se igra kao akciona avanatura iz trećeg lica, s tim što su akcioni delovi češći, a avantura se ne sastoji toliko iz



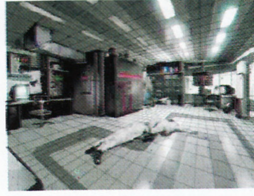


problema i rešavanja zagonetki (mada ima i toga) već su tvorci napravili sjajan potez pomoću kojeg su stvorili neverovatnu atmosferu i uneli skoro filmsku živost u jednu video igru. Naime, veći deo misije provešćete sarađujući sa članovima svoga tima - što je i normalno. (Š)to su ih inače poslali sa vama? Njih kontroliše računar tj. oni su AI ličnosti, no veoma su posebni u odnosu na tupave botove iz sličnih igara. Pored toga što im možete zadati osnovne komande (prati me, ostani tu, idi tamo), svaki ima svoju svrhu: vojnik je tu da puca, sanitetlija automatski leči povređene saveznike u blizini, dok inženjerac opravlja elektronske sisteme, koji su vam najčešća ne-ofanzivna prepreka u igri. Od dovođenja struje do vrata, da bi se ona otvorila, do startovanja računara na kome se nalaze podaci - sve to se rešava na isti način: tako što pritisnete akciono dugme i malo sačekate ili, ako vam igra kaže da vaš lik ne ume to da popravi, pošaljete inženjera da to uradi. Prosto i elegantno.

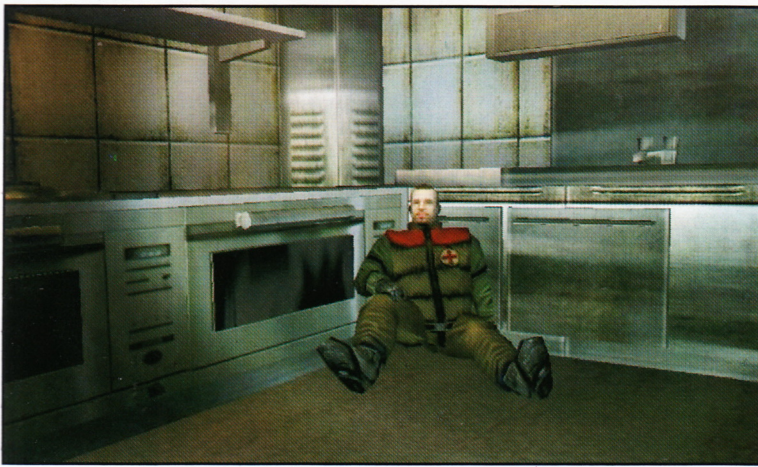
No, sve to nije toliko do AI-a, ali stvari o kojima ćemo u daljem tekstu popričati jesu. Vaši pratioci često komentarišu







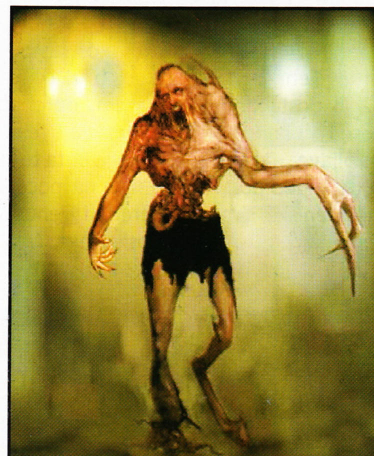




situaciju ("I'm freezing my ass off "i slično) reagovaće na groznotu u kojoj su se obreli. Kada nalete na rastrgnuti leš bez kože, komentarisanje situacije se diže na drugi stepen - čak i iskusnim vojnicima iz vaše pratnje može da se dogodi da se upiške u gaće (mislim to bukvalno, verujte mi). Naime, postoje dva bitna faktora koji utiču na ponašanje svakog člana vaše ekipe (a njih će biti mnogo - ne više od četiri istovremeno, ali ginuće i smenjivaće se, nalazićete nove itd). Prvi je strah, koji se događa... pa, u strašnim situacijma - otkrivanje groznog leša, napad "stvari" i slično. Strah se manifestuje drhtavicom i unezverenim gledanjem unaokolo (pogledajte Squad meni da to proverite, mada se vidi i u samoj igri), a uplašeni operativac nije baš koristan u akciji. Naravno, možete ga smiriti na razne načine: dajte mu oružje (s municijom, ako treba), odvedite ga od izvora straha... Druga, i mnogo zanimljivija psihološka opasnost je nepoverenje. Osnovna premisa igre je da jurite "stvar" koja može da uzme bilo kakav oblik - čak i nekoga od bliskih vam ljudi. Stoga morate biti na oprezu da neko od vaših iznenadno ne počne da odbacuje kožu, ispucava



očne jabučice i da se pretvara u grozno mesnato stvorenje. Ali to je manji problem - veći probelm je u tome što je sasvim moguće da članovi vašeg tima prestanu da vam veruju (recimo, ako ih slučajno upucate tokom okršaja sa vanzemaljcima) i da prestanu da slušaju vaše komande - u tom slučaju morate da im ulijete poverenje ili pomoću analize krvi ili tako što ćete im predati svoje oružje ili - ako baš ništa ne upali - tako što ćete im uperiti pištolj u glavu i izdati naređenje. Vaši pratioci takođe komuniciraju i ikonicama, kojih ima gomila i koje predstavljaju sve bitno što neko od vaših može da vam kaže - od toga da mu je poraslo poverenje do toga da mu nedostaje municije ili da mu treba lečenje. Pored toga što ćete se lomatati po bazama i njihovoj okolini (inače, vreme koje možete provesti napolju je veoma ograničeno, jer hladnoća posle par minuta već počinje da vam rapidno narušava zdravlje) i igrati psihološke igre sa svojim pratiocima, najviše vremena provodićete u borbi. Ona je prilično prosta, pošto je igra obdarena velikodušnim auto-aim sistemom (koji možete podesiti tako da bude malo izazovniji). "Stvar" ima desetak različitih manifestacija, od malih kučkolikih stvorova, preko konjolikih gadosti i zaposednutih ljudi, do velikih bosseva koji nalikuju na drvo od mesa i koje je moguće dokrajčiti samo bacačem plamena. Gadno, i nadasve slično Kaprenterovom filmu. Tokom tih nekoliko kratkih sati koliko igra traje, otkrivaćete dokumente, upravljati video kamerama u potrazi za dokazima, bićeti suočeni sa činjenicom da su svi protiv vas i polako ćete sastavljati deliće jedne prilično očekivane ali dobre priče, sve vreme pritom napucavajući gomile grozomornih protivnika i sakupljajući municiju i predmete (medicinske kitove, flareove, aparate za gašenje požara). I sve to pod teskobnom tamom Južnog pola. Pa zar vam treba još nešto? Ljudi, survival horor je najzad dobio novi pristup.





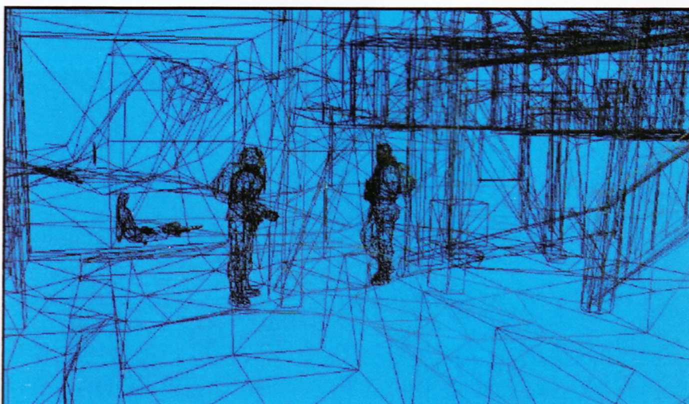












Izdavač:	Sega Sports	1 - 4 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Sport	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	8	10	8	84%

autor: ??????????

SEGA TENNIS







Posle onakve IGRETINE !, kakva je Slam tennis (opisan u prošlom broju), teško je ne biti subjektivan i sve vrline i mane novog SEGA Sports-ovog čeda realno predstaviti. Naime, Slam tennis je zadao taaakav domaći svim proizvođačima igara, koje za svoju temu imaju tenis, da će ga do kraja ove kalendarske godine veoma teško ugroziti bilo koja sportska simulacija (basket, bejzbol, fudbal ...), a o simulacijama tenisa da i ne govorim! No, pomalo me i raduje ovakva situacija, jer će ubuduće svi imati standard koji je potrebno ispuniti da bi igra bila smatrana ozbiljnom. A to znači - još dobrih igara, još loženja, još nervoze, takmičenja... Svega onoga od čega se živi!!!

Pokušaj da se verzija Virtua Tennis-a sa Dreamcast-a prebaci na PS2 je dosta dobro uspeo. Igra je zadržala svoj osnovni koncept i kontrole i potpuno zadovoljava, ako je gledamo kao rimejk, do sada (čitaj - do pojave Slam tennisa !) najkvalitetnije teniske simulacije. Sa druge strane, tu je ono na čemu bi se moglo zameriti SEGA Sports-u, a to je - neinventivnost. Ljudi su se potrudili da naprave verziju starog tenisa za PS2, i na to su utrošili oko pola godine, ne razmišljajući o tome da im PS2 nudi više mogućnosti, bolju grafiku iiii ... bla, bla bla ... Na uvodnom skrinu će vas po dobrom starom, oprobanom receptu primenjenom u igrama za Dreamcast sačekati vedete ove igre. Ovoga puta to su krunisane vladarke svetskog tenisa na početku trećeg milenijuma - sestre Serena i Venus Vilijams, u svoj svojoj veličini. Posle toga čeka vas veoma uprošćen Main menu u kome ćete se svakako snaći i bez moje pomoći. Od svih opcija, cilj je odabrati World Tour, koji je neka vrsta RPG koncepta u ovoj igri. Ma, karijer mod k`o karijer mod, samo su pomalo istaknute sve karakteristike tenisera i vrste treninga kojima se one popravljaju, i to je to - Virtua Tennis na PS2 !

Reč - dve, o samom gameplay-u:

Siđimo malo na teren i uverimo se u istinitost onoga što gledamo. Sigurno da će vam biti mnogo lakše da igru igrate iz "Default" pogleda, kome ne da ništa ne fali, nego je baaaaš dobar (odličan pregled dešavanja na terenu, potpuna kontrola prilikom "postavljanja" na lopticu ...), ali... uvek ima neko ALI. Pokušajte, kada vam već kontrole postanu rutina, da igrate iz pogleda koji je neposredno



Zvuci rodnog kraja

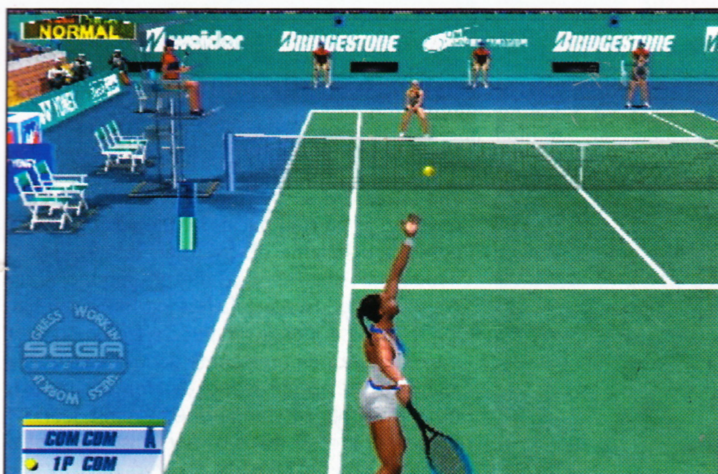
Možda se neki neće složiti sa mnom kada je u pitanju ocena za zvuk u igri. Imajte na umu da je atmosfera sa terena veoma sterilno prenešena u igru, i vrlo retko (čitaj NIKADA) vam se neće desiti da posle odličnog poena publika ne prestane da skandira, a vi čujete sudiju, i ono njegovo - Quiet Please! Ponekad će vam nedostajati i raznolikost muzike u menijima, koja je kvalitetna, ali ... Šta je, tu je - nema bolje.

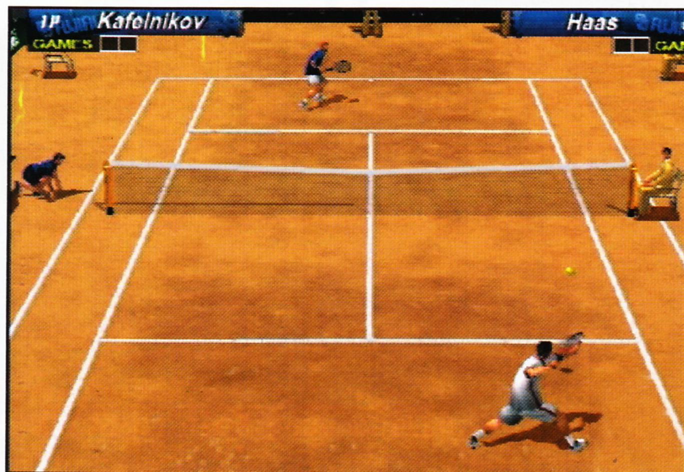


Osobine igrača

Potpuno se slažem sa svim osobinama koje igrači poseduju, i potpuno me iznenađuje uticaj ocena na način igre pojedinaca. Preciznost i snagu ćete vremenom steći, ali način kretanja na šljaci, travi, betonu i veštačkim podlogama i dalje je isti, a svi znamo da je razlika između majstora šljake i trave baš u načinu kretanja. Eto još jednog malog minusa za SEGA Sports Tennis.

iza igrača! Neverovatno koliko raznih načina da se udari jedna loptica postoji. Igrajući iz ovog ugla, vaše partije tenisa poprimiće sasvim novu dimenziju i imati draž koju u drugim igrama ovog tipa niste imali prilike da iskusite. Jaki udarci, topspinovi, dropšotovi, pasing šotovi, dobri servisi, voleji, smeč udarci - sve je to i ranije bilo deo ove dobre igre, ali sa sitnom razlikom u kontrolisanju kretanja loptice. Naime, poboljšanjem džojpeda (ni jedan džojped kao Dual-Shock !) dobija se na kontroli snage udaraca, i to ne malo!!! Sve ostalo, od povika publike, do glasa sudije ostalo je identično verziji sa Dreamcast-a.





PlayStation 2

Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Ekstremni sport

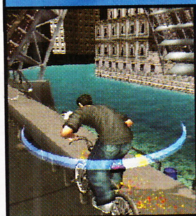
1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	7	8	8	85%

autor: Strahinja Brajović

MAT HOFFMAN`S PRO BMX 2





Da li je stvarno potrebno išta reći.Svima dobro poznati Activision je poceo krajnje bezobrazno da eksploatise pare iz svojih predhodnih hitova.Setite se samo Tony Hawk-a koji uskoro stize u izdanju broj 4, i svih ostalih ekstremno sportskih simulacija. Ipak moram da pohvalim Activision jer je svaki njihov nastavak zaista mnogo napredniji od predhodnika, i vidi se da se zaista trude da svaki put posao odrade sto bolje. Ovaj put pred nama je zaista po svim aspektima odlicna igra koja preti da jos jednom bude hit, jer ima mnogo ljudi koji bi posle visecasovnih voznji skate-a ipak voleli neku promenu, naravno tu su i ljubitelji bike-a kojima je svaki nastavak kao bogom dan. O samoj igri necu trositi reci jer mislim da svi znate u cemu se radi i sta je cilj igre, i gotovo sigurno ste svi imali priliku da igrate neku igru u slicnom fazonu. Pisacu samo o poboljsanjima koja su prisutna u drugom nastavku. kao prvo dodata je opcija road trip iliti voznja autobusom po amerci i resavnje zadataka na velikom broju lokacija. U igri su prisutni i neki novi vozaci ali ja vas necu smarati imenima jer veci-ni ona apsolutno nista neznace i samo bi puko zauzimala prostor. I dalje su tu standardni modovi poput sesion-a i free ride-a. U multiplayer modu novins je Hall Pipe Hell ili u prevodu paklena rampa koja zaista predstavlja izazov za okrsaj izmedju iskusnih igrača. Nivoa ima dosta svi su potpuno novi. Svaki od njih poseban je na svoj način, i vode vas od skate parkova u halama do gradskih lokacija kao i napuštenih skladišta i još mnogo mnogo toga. Atmosfera je idalje ostala ista jednom rečju sjajna, i kada se jednom navučete jedino što vas može naterati da prestanete da igrate ovu igru je njeno prelaženje jedno dvadesetak puta u nizu. Kontrole su standardne i krajnje jednostavne, dobro je to sto one nisu pretrpele nikakvu izmenu tako da nikakvo navikavanje nije potrebno ako ste pre toga igrali prvi deo. Jednostavno receno, nedopustite sebi da ovakva igra prodje pored vas.

GRAFIKA

Grafika je zaista sjajna i umnogome je napredovala zahvaljujuci gromnom potencijalu koji lezi u PS2 konzoli tako da su modeli igraca sada detaljniji nego ikad, sa ogromnim brojem poligona i prijatnih zaobljenih ivica. Nivoi su takodje sjajni i obiluju mnostvom detalja, aktivno je skoro sve na mapi i vi bukvalno mozete voziti po svemu sto vidite. Takodje tu su sjajni efekti blagog zamućivanja pri brzim scenama sto ostavljaju pravi utisak vratolomije od koje se vrti u glavi.



ZVUK

Zvuk je priča za sebe. veliki broj efekata kao i pozadinskih zvukova i zvukova prirode ili okoline zaista umnogome poboljsavaju atmosferu pri igranju a da nepominjem zaista odlican izbor muzike koja prati igru i zaista upumpava adrenalin.









bonus KONKURS za kreativne

U PRIPREMI NOVIH IZDANJA I POVEĆANJA OBIMA POSLA BONUS RASPISUJE KONKURS ZA SLEDEĆA RADNA MESTA:

1. UREDNICI TEMATSKIH RUBRIKA / STRUČNI SARADNICI - Dobre organizatoske sposobnosti, poznavanje rada na računaru...veoma poželjno iskustvo...do 35 god
2. MARKETING MANAGER - Do 30 god. znanje engleskog jezika...iskustvo uz završenu odgovarajuću školu...rad na računaru...i, naravno komunikativnost
3. PRODUCENTI MARKETINGA - Do 30 god. komunikativnost...rad na računaru...dobri kontakti
4. AUTORI / SPOLJNI SARADNICI - Poznavanje novinarskog stila pisanja...Pouzdanost...pasionirani igrači...poznavanje igrica i poštovanje zadatih rokova...Poželjno posedovanje konzola
5. SEKRETARICA - Do 30 god....operativnost...pouzdanost...tačnost...znanje engleskog jezika...rad na računaru /Office paket/...iskustvo poželjno
6. LEKTOR - Obavezno iskustvo, poznavanje engleskog jezika kao i tematike časopisa Bonus, e-mail, poštovanje zadatih rokova.
7. PASIONIRANI IGRAČ IGRICA ZA KONZOLE - Poznavanje i veliko iskustvo iz oblasti aktuelnog game softwarea za sve konzole prisutne na tržištu

Bonus vam nudi dinamičan posao, odlične uslove za za kreativan razvoj i rad
Ako smatrate da ste odgovorni, vredni i ispunjavate gore navedene uslove ne propuštajte šansu!

Prijave sa biografijom i skorijom fotogrfijom slati na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@eunet.yu

Izdavač:	Disney & Square
Sistem:	NTSC
Žanr:	RPG

1 igrač • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	9	8	10	90%

autor: Mihailo Tešić

KINGDOM HEARTS



Pitaće vas gde ste bili kada su se svetovi sudarili, kada su titani započeli međusobnu borbu, kada se ceo Univerzum menjao? Vi ćete im reći: "Sedeo sam za PlayStationom 2 i igrao Kraljevstvo Srdaca!"

I to će biti pravi odgovor, jer svi će onda znati da ste bili baš u samom centru zbivanja! Kingdom Hearts je jedan od najinteresantnijih projekata u novijoj istoriji video igara - ako ništa drugo, u pitanju je jedan od najambicioznijih projekata iza kojega su stala dva titanski "teška" imena: Disney i Square! Ma koliko ova kombinacija delovala čudnovato i nepojmljivo kada je prvi put objavljena pre skoro dve godine, svi delići su se postepeno uklapali, loženje javnosti je lagano raslo do neslućenih proprocija i čak je i laicima za RPG, neupućenima u Squareove Fantazije i onima koji smatraju da su "prerasli" Diznijeve crtaće, počelo da biva jasno da se kuva nešto veoma posebno. Uostalom, nije Disney blesav - znao je kome da se obrati ako hoće dobru video igru. Kingdom Hearts je "Titanik" (ne brod, već film o brodu) sveta video igara - ma koliko vam se ne sviđali neki elementi koji se opravdano mogu smatrati sladunjavim i komercijalnim, ma koliko mislili da je sve to proizvod dve ogromne kompanije koje su rešile da dodatno unovče ionako već basnoslovne licence, čista lepota i trud uloženi u ovu igru će vas ipak, kad-tad oduvati! Uh, sad vidim da je ovo moglo da se shvati kao da volim film "Titanik"...
Pa, uveravam vas da nije to slučaj - samo sam svestan objektivnih kvaliteta tog filma (a bogami i mana, kojih ima puno). Videćete da sam takav, skroz objektivan, i kada je u pitanju Kraljevina Srdaca! Da ne pričamo više o pre-









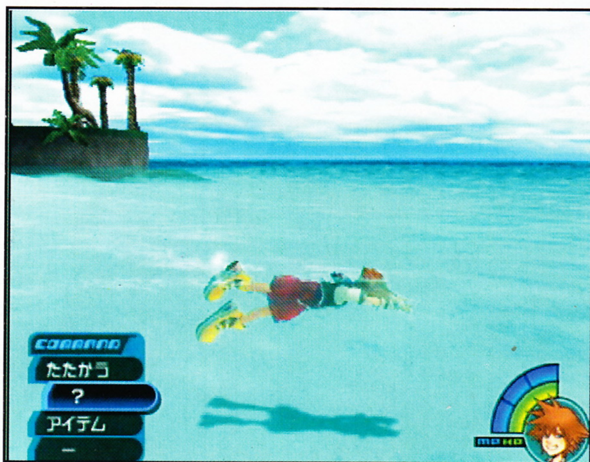
Grafika u igri je uglavnom sjajna, divna, kao iz crtaća pomešanog sa Squareovim RPG-ovima... Ma, kao što bi trebalo da bude! Ponekad je dizjan okoliša neočekivano neinventivan i postoji dosta jednostavnih tekstura, ali opšti utisak je kao da ste zaista u jednom divnom bajkovitom svetu iz crtanih filmova! BRAVO SQUARE.! Naravno, i muzika je sjajna: u pravom Square maniru, postoji odlična i pamtljiva tema za svaku lokaciju i za fajt na svakoj lokaciji. Glasovna gluma je takođe odlična: Sori glas daje mali glumac Biili Joe Osmond, a Diznijevim likovima profesionalni Diznijevi glasovni glumci. Jedino mi likovi iz FFX zvuče nekako tupavo - ali valjda zato što bi trebalo da su mlađi od onih likova iz samog FFX.

distoriji ove igre. Ako ste pratili medije, pratili ste, ako ste bili na Marsu, bili ste, šta da vam radim, pozdravite Voyager. Kingdom Hearts je najzad stigao i trenutak istine je došao: da li ovaj super-producirani mega-projekat ispunjava očekivanja koja su mu nametnuli, kako reklamni stručnjaci Disneya i Squarea, tako i obožavaoci?

... Krajnji odgovor je: DA! Ali, ne potpuno. Naravno, nikada ne potpuno. Sama ideja kombinovanja najpopularnijih likova iz klasičnih Diznijevih dugometražnih crtaća s likovima iz tri Final Fantasyja, sve to pod nadzorom kreatora tih FF likova, g. Tetsuya Nomure (FF VII, VIII i X) je već dovoljna garancija kvaliteta. Pored toga što je KingdomHearts dizajnirao jedan od najvećih magova japanskog RPG-a, imao je na raspolaganju neke od najpopularnijih dečijih licenci na svetu - ko nije gledao "Alisu u Zemlji čuda", "Bambija", "Pinokija", "Lion Kinga", "Herkulesa"...? I sad sve to u jednoj igri? Ma, MORA da bude dobro!

A igra je još i RPG - i to akcioni! Nećemo reći da Kingdom Hearts liči na Zeldu, mada definitivno podseća, iako sama igrivost nije toliko duboka niti akcija toliko raznovrsna kao u tom legendarnom Nintendovom RPG serijalu.

Kada se svetovi sudare G. Nomura i saradnici dobili su zadatak da u jedan RPG ubace gomilu junaka iz crtaća i liko-



va iz Final Fantasy igara, pa još sve to da prilagode onom uzrastu na koji Disney ponajviše cilja (neka gledaju svi njihove crtaće, klinci su ipak glavni) i u tome su briljantno uspeli (srećni smo zbog toga, znači da ih ne plaćaju stotine hiljada dolara za džabe)! Kako? Tako što su svakom Dizni-crtaću koji se pojavljuje u igri dodelili jedan svet, a sve to povezali preko novih likova koji su specijalno dizajnirani za ovu igru - šmekera Rikua, slatke Kairi i dečaka po imenu Sora, glavnog lika, onoga koga ćete vi u igri voditi. Univerzum je sastavljen od gomile svetova, i svi oni su razdvojeni, da ne bi došlo do njihovog mešanja i katastrofe. Na jednom takvom svetu, koji je u stvari tropsko ostrvo okruženo beskrajnim tirkzinim morem, žive Sora i Riku sa svojom drugaricom Kairi koja je jednog dana doplutala s nekog drugog sveta (ni ona sama ne zna odakle). Tu su još i Tidus, Wakka (FFX) i Selphie (FFVIII) - svi klinci, svi slatki i niko ne zna odakle oni... No, to nije toliko bitno. Jednog sudbonosnog dana troje prijatelja se odlučuju da krenu u potragu za Kairinim domom, ali ih sudbonosni događaji preduhitravaju - crna sila po imenu Heartless napada njihov dom i svo troje bivaju razdvojeni u tmini koja proždire svet - ali ne pre nego što se Sori u rukama neobjašnjivo pojavi mač, koji izgleda poput ključa!

Sama igra u stvari počinje čak i pre navedenih događaja, jednom veoma zanimljivo i originalno urađenom mešavinom kreiranja lika i tutoriala. Prvo što ćete videti kada odaberete "New game" je Sora koji "u poslednje vreme dobija čudne misli": sanjari i ne zna šta je stvarnost, a šta san. Tako igra i počinje: vi ga vodite kroz fantazmagoričnu seriju susreta kojima ćete efektivno kreirati negovu ličnost - u zavisnosti od toga da li na početku igre izaberete mač, štit ili palicu, razvijaće se Sorine osobine (HP, MP, AP, napad i odbrana), a u zavisnoti od toga kako u ovom uvodu odgovorite na pitanja Wakke, Selphie i Tidusa o svojoj ličnosti igra će vam pružati drugačije opcije tokom razvoja priče. Sjajno. Paralelno s

događajima na Sorinom ostrvu, nešto se trulo odvija u kraljevstvu Diznijevom: kralj Miki je nestao i ostavio poruku svom komorniku Paji i šefu vitezova Šilji da je otišao da ispita zašto se zvezde gase! Zlo je na vidiku, i Miki u pismu naređuje Paji i Šilji da odu u Traverse Town, mesto koje je portal za druge svetove i da nađu Leona i osobu koja ima "ključ"...
Možete mislti kako se dalje LUDAČKI razvija zaplet koji je ovako počeo!
Ubrzo ćete sresti Squalla, Aerith i Yuffie i udružiti se sa Šiljom i Pajom, dva "glavna sporedna" lika, u potrazi za izvorom Heartlessa, sile koja spaja svetove i tako ih uništava. Ne pokušavajte da shvatite otkud svi FF likovi u ovom skoro sasvim diznijevskom univerzumu (uglavnom je objašnjenje - došao





je tu zato što mu je tama pojela svet) - bitno je da su tu i da je zabavno! Ljudi, ovaj zaplet je fantazija u izvornom obliku - bajka, bez mnogo razmišljanja o realnim stvarima kao što su razlozi, motivacija sporednih likova i slično. Verujte mi, Sora će proći kroz jednu divnu i epsku dogodovštinu kroz koju bi svako dete želeo da prođe. A biće tu i dovoljno ozbiljnih stvari kao što su ljubav, prijateljstvo, strah i lepota... Svaka čast onima koji su osmišljali zaplet i svet(ove) Kingdom Heartsa.

Borba Titana

Kingdom Hearts je akcioni RPG u kome vaš lik dobija exp tj. iskustvene poene za ubijanje protivnika i tako prelazi nivoe, ali se cela igra odvija kao 3D platforma s puno avanturističkih elemenata (koji se uglavnom svode na pronalaženje predmeta i "idi mi dođi mi") i dovoljno skakutanja. Sistem kontrole je fin i prost: u malom meniju su komande: napad (koja se menja u razgovor kada metu ne možete da napadnete), magije (i kasnije, summoning - da, ima i njih!) i predmeti (možete da koristite samo one koje ste opremili), dok je četvrta komanda otvorena i zavisi od predmeta koji vam je u blizini. Predmeti s kojima možete da intereagujete se daju "lockovati" pritiskom na R1, i to vam je najsigurniji način da otkrijete neku tajnu iili sakrivenu stvar. Naravno, kada dovoljno priđete, u velikom broju slučajeva će vam igra sama skrenuti pažnju na predmet tako što će se Sori iznad glave pojaviti "?", a u meniju komanda Examine ili Open ili Lift ili... Malo moram da se požalim na preciznost, jer Soru je malo teže kontrolisati u skoku, koji ionako nije baš neki (ne postoji dupli skok) što platformske deonice čini napornijim nego što bi trebalo da budu. Borba je prilično intuitivna rabota: samo drndajte X i Sora će automatski napadati protivnike. Pomoću R1 možete lockovati jednog protivnika i onda napadate samo njega. To je veoma dobro urađeno: ako on skoči i Sora će skočiti, automatski se okretati ka njemu i slično. Čak i bez "locka" Sora se dobro orijentiše ka zlotvorima, a na vama je da ponekad iskočite iz gužve, iskoristite neki specijal (magiju ili ability) i da besomučno lupate po X dugmetu. Iako Sora može da vezuje nekakve mini-komboe do tri vezana udarca, pa čak i više kada nabavite specijalni ability (sposobnost) koji vam to omogućava, ipak to nije stvar umeća igrača, već se manje-više događa automatski, naravno, besomučnim pritiskanjem X. U suštini, to je glavna zamerka Kingdom Heartsu - s obzirom da je borba glavna stvar u igri, trebalo je da ima malo više raznovrsnosti. Jeste da postoji dvadesetak magija (znate ih iz FF igara) ali njih ćete dosta retko koristiti, jer vam udaranje po X-u sasvim dobro vrši posao u celoj igri. Vidite kako ume da bude malo zamorno? Celu stvar vade specijalne sposobnosti (abilities) kojih ima gomila, ali kojih možete opremiti tj. istovremeno koristiti samo određen broj. Oni vam omogućavaju svašta: od uvida u protivnikov HP preko defanzivnih kotrljanja do specijalnih ubi-zgromi napada. Većina se izvodi prostim pritiskom na kvadratić, ali neki rade automatski, a neki su pravi komboi koji zahtevaju da pritisnete dugme u pravom trenutku. Svi koji nisu automatski koštaju određenu količinu AP-a. Kul. Neprijatelji u igri će vam uglavnom biti Heartless u desetinama oblika. Svi su sjajno dizajnirani, pa iako nemaju baš neki AI, imaju dobro urađene šablone akcija, tako da u opštoj gunguli nećete stići da primetite šta rade i da li su glupi ili pametni. Ipak je ovo akciona igra. Jedino se kod bosseva primećuje da su tupavo predvidljivi, ali to je OK, jer inače bi bili preteški.





Univerzum se menja

U Kingdom Hearts ćete prolaziti kroz divne dogodovštine, sresti likove koje ste voleli vi i cele generacije, uživati u radostima RPG-a kao što je utepavanje hordi zlotvora i napredak lika, sakupljaćete premete koje vam neprijatelji ostavljaju, ali i one koji su sakriveni po kovčezima, otkrivati gomile tajni i igrati gomile akcionih mini-igara sjajno upletenih u veliku igru - od trke sa preprekama do sintetizovanja oružja za vaše likove u moglovskoj radionici... Sve u svemu, Sora će vas povesti u avanturu kakvu niste mogli ni da zamislite. Nemojte propustiti da pođete s njim.

Meni i likovi

Pritiskom na Select pozivate meni družine kada niste u borbi. Tu možete videti koliko vam EXP-a nedostaje do nivoa, kakve su vam osobine, i najbitnije, možete opremiti nova oružja i predmete koje ste našli. Svaki lik može da nosi po jedno oružje, tri dodatna predmeta koji uglavnom služe za zaštitu i nekoliko (broj zavisi od lika) napitaka. Uvek opremite napitke - inače nećete moći da ih iskoristite u borbi. Dva lika koja će vas svuda pratiti su Paja i Šilja. Paja je mag, a Šilja vitez-zaštitnik, tako da ćete uvek imati magijsku podršku i nekog da vas leči, samo se u borbi držite blizu njih. Ostali likovi vam se pridružuju uglavnom samo u svom svetu. U svakom slučaju, istražite opciju Customise u meniju družine - tu možete namestiti ponašanje likova koji vas prate. Pogledajte i dnevnik koji za vas vodi cvrčak Gemini: tu imate zapis o svemu kroz šta ste prošli, ali i kratak zapis o svakom liku i protivniku koga ste sreli!







Summoning

Kakav je to Squareov RPG bez prizvanih mega-monstruma? Samo što ovaj put nisu u pitanju mega-monstrumi, već monstrumsko-fantastični likovi iz Diznijevih crtaća. Sumoninzi su jedna od najvećih tajni u igri, prilično je teško nabaviti ih sve, a mi ćemo samo da vas nerviramo tako što ćemo vam reći koja su to stvorenja spremna da vam dopuste da ih prizovete u pomoć: Simba, kralj lavova; Aladinov duh iz boce; lane Bambi; kineski zmaj Mushu; leteće slonče Dambo; i mala vila Zvončica! Svi ovi saveznici vam umnogome pomažu svojim raznovrsnim sposobnostima, a uvek ih možete prizvati i samo ako vam zbog nečeg smetaju "normalni" prateći likovi (najčešće Paja i Šilja), jer svi drugi nestaju kada prizovete saveznika. No, pazite - saveznik je tu samo određeno vreme (možete videti koliko pod komandom Magic).

Gummi brodovi



Brodovi neverovatno slatkog i tupavog imena Gummi služe za preletanja između svetova. Naravno, u pitanju je mini-igra u kojoj vodite mali brod i napucavate protivnike i izbegavate prepreke. Iako ova igra ne izgleda baš lepo, a ni kontrole nisu preterano dobro urađene, zabavno je što postoji cela jedna ogromna podsekcija igre u kojoj možete sastavljati nove Gummi brodove od raznih delova i planova koje ste nabavili igrajući igru! Najveći stručnjaci za Gummi brodove su veverice Chip i Dale i, naravno, matori Cid!



Izdavač:	Activision	1 - 4 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Pucačina	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	10	9	10	92%

autor: Igor Simić

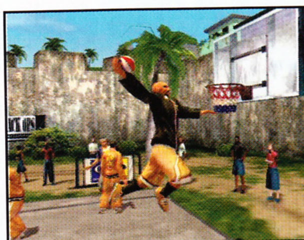
STREET HOOPS







Legenda kaže (a podaci potvrđuju) da je pre 20-tak godina terenima u New York-u suvereno vladao Goat. Čovek je bio vanserijski talenat i verovatno jedan od najboljih igrača košarke (pardon, basketa) svih vremena. Surove okolnosti su ga odvojile od uspeha u NBA-u, ali SVI pravi igrači tog doba oprobali su se protiv ovog maestra - Karim Abdul - Džabar, Oskar Robertson, Julius Erwing - Dr. J... i niko ga nije dobio u akciji one on one!!! Svojim košarkaškim znanjem Goat je "zaradio" svoje igralište, koje i danas postoji, ali na žalost, velikog majstora više nema... Eto vam priče o Goat Park terenu, koje smo do sada imali prilike da srećemo u simulacijama košarke.
Danas (ovo će biti prošlost u trenutku kada budete ovaj broj držali u rukama), počinje Svetsko prvenstvo u košarci, na kome Jugoslavija brani titulu šampiona osvojenu pre četiri godine u Atini. Mundobasket će biti šaren - ovog puta neće biti naših starih "mušterija" - Grka (nisu nas pobedili u zvaničnoj utakmici od 1989). Takmičenje će iz svog hladnog dela sveta pratiti i naši veliki rivali (koji takođe nisu imali nekog uspeha u utakmicama sa našim nacionalnim timom) - Litvanci. Neće biti ni naših nekadašnjih suseda, koji su neposredni krivci za jedini neuspeh naše košarke u poslednjih 20-tak godina - Italijana. Priča o onima koji nisu na Mundobasketu neće nas daleko dovesti, ali tu smo da prokomentarišemo one koji će učestvovati. Po prvi put na Svetskim smotrama pojaviće se simpatični Novi Zeland. Temperamentni Južnoamerikanci biće predstavljeni sa tri ekipe (isto kao i Severna Amerika, i Afrika!!!). Venecuela je verovatno bez ikakvih šansi, Brazilci su svoju reprezentaciju ispratili sa željama da se plasiraju među prvih 6, a po anketi sprovedenoj na Internetu, prvi favorit za osvajanje titule je Argentina. Mora se priznati da Skonokini, Oberto, Noćioni, Volkovski i drugari igraju sjajno u svojim klubovima i da će biti dobri na ovom prvenstvu, ali prvaci će biti samo ako se neprikosnovenim Amerima i najboljoj ekipi na svetu - Jugoslovenima nešto desi. Afrikanci su, kao i uvek pretendenti za plasman od 9 do 12 mesta, zajedno sa Kinom i Novim Zelandom...



Možda će nešto bolji (plasman u četvrt finale) biti Portorikanci, ali SVE utakmice biće podređene jednoj - Velikom finalu između SAD-a (posle prvog Dream team-a sve ostalo su samo timovi) i Evropskog i Svetskog prvaka Jugoslavije. Držimo palčeve našim momcima, u želji da Amerima pokažu da je košarka sport u kome je moguće svakoga pobediti, pa i domaćina, pa makar se on zvao i SAD.
Posle dosta kratke verzije predstavljanja Svetskog prvenstva pred nama je Street Hoops. Pa i tu smo prvaci Sveta, ali nas, naravno nema. Zašto? To verovatno niko ne bi mogao da objasni, ali eto ... Street Hoops je tu, i toooliko je dobar da se nećemo ljutiti što su nas proizvođači i ovog puta zanemarili, iako dominiramo Svetskom scenom u sportu koji je tema njihove igre. Pogledajte samo sa koliko je mašte i simbolike urađen Main menu. Tehnička izvjedba -

Režiser

Konačno sam zadovoljan uglom kamere. Auto-režiser je više nego dobar i neretko će vam se desiti da primetite da je kadar koji ste upravo videli bliži Replay-u nego li akciji. Pokušajte i sa sideline kamerom, kada igrate Full court - Interesantno.











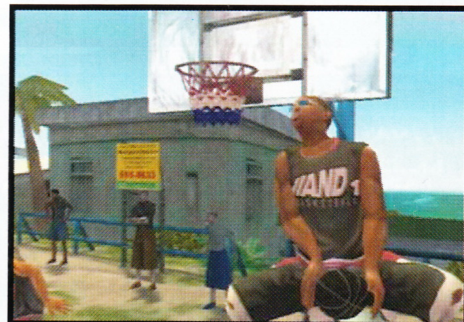
5.6, Umjetnički dojam 6.0 rekla bi Milka Babović (ako se iko seća ko je to). Da biste igru lakše savladali pomoćiće vam Training videos, i velika je šteta što ovaj mod nije zamišljen kao trening u kome učestvujete, već samo kao tutorial koji ćete ispratiti. Bilo kako bilo, na ovaj sjajan segment igre jednostavno MORATE da obratite pažnju. Naučićete sve što vam je potrebno, mada, ako ste ikada igrali bilo koju simulaciju košarke (da ne govorimo o onima kojima je to važnije od spavanja!!!) prsti će sami odraditi sve što je potrebno, i u napadu i u odbrani.

Kao i u svakoj simulaciji sporta, moguće je napraviti "svog" lika ... Novost je ta da sada imate Nickname (nadimak), Outfit (opremu), tu su i marame, tetovaže... sve što je potrebno da biste se uklopili u ekipu koja igra Street Basket. Od 14 terena na kojima možete igrati ovu igru (verovatno postoje i neki skriveni za koje su potrebne šifre), na samom početku moguće je igrati na samo 3, što će vam na neki način nagovestiti koliko je vremena potrebno provesti uz ovu igru, da biste je "prešli". Modovi igranja su Half court, full court, Lord of the court koji će vam pomoći da zaradite kintu kojom ćete unaprediti "svog" pulena koji je na početku glup k'o kuvana noga!!! Tu je, naravno i World tournament gde ćete se takmičiti po turnirskom sistemu protiv istih onih ekipa koje ste "drali" u Lord of the court modu, ali primetićete da je sada njihova igra daleko ozbiljnija. Nema zezanja na Svetskom prvenstvu (poruka delimično upućena i selektoru Pešiću, zbog onih poraza na Beogradskom turniru)!!! Muzika će vas sve vreme pratiti u stilu igre - Crno i moćno! Tu su L L Cool J, Eminem, Cypres Hill !!! i ostale zvezde rep cirkusa, savršena podloga za ovakvu igru. Primetićete komentare publike i announcera za vreme meča, ali oni će vam brzo dosaditi. Pogledajte samo kakvu atmosferu će gledaoci napraviti u polufinalu ili finalu World Tournamenta, kada ih neće biti sporadično, već u gomilama. Nedostatak "lidersica" ovoga puta biće nadoknađen odličnim gameplayom, koji se bez ikakvih problema može svrstati u rang sa WE-om ili Slam tennisom. Sjajan motion engine omogućiće vam da svoje zamisli na terenu vrlo realno sprovedete i da nije onih situacija u odbrani, kada vas odbrambeni igrač zaustavlja ako ste bilo kojim delom tela blizu njega (inercija je nebitna, zaustaviće vas jednom rukom bez obzira na vašu snagu), igra bi bila remek - delo. O modelima igrača neću trošiti reči, ali moram da vam skrenem pažnju na činjenicu da se igrači raspoznaju po nadimcima, iako svaki od njih ima i ime i prezime i još nekolicinu podataka koji ga karakterišu. Pogledajte samo kakva je zakucavanja moguće izvesti, obratite pažnju na putanju lopte prilikom šuta... Sve je potpuno neverovatno. Još par stavki će vam delimično pokvariti uživanje u Street Hoops-u - Luuudi driblinzi koje je moguće izvesti jednostavnim pritiskom na kvadrat i fire-bar koji se puni svakim vašim dobrim potezom i omogućava vam da odigrate nemoguće. Eto, da nije tog prizvuka arkade Street hoops bi bio neverovatno dobra simulacija košarke. Ovako, prepuštam vam da odaberete da li ćete se igrati sa fenomenalnom arkadom ili simulacijama koje su lošije od nje.

NBA Street

NBA Street je konačno dobio konkurenciju i to pravu. Čini mi se da je Street hoops za klasu kvalitetnija i daleko zanimljivija igra od NBA Street-a, ako ni zbog čega drugog, a ono zbog toga što momci iz ove igre nisu NBA igrači koji su samo "prebačeni" u novo okruženje, već su pravi šljam - ološ na terenu, pa zar to nije mnogo interesantnije? Možda u nekoj od sledećih igara ove momke vidimo u duelima sa Kobicom, Ajvarom, Rej Alenom, Šakilom... i ostalom " bagrom". Videćemo.







Izdavač:	Midway sports	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Sport	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	4	72%

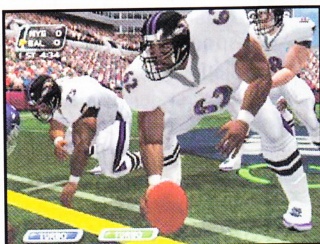
autor: Igor Simić

NFL BLITZ 2003

Svojevremeno je u mom omiljenom filmu - Momačko veče (Tom Hanks i drugari), jedan od likova izrekao veliku istinu - Prvo vam je interesantno, jer je tu medeni mesec, zatim počinje zajednički život i navikavanje, a ako imaš sreće za dva meseca počeće sezona u Fudbalu!!! Pa, dragi moji, eto, za sve one koji su stali na ludi kamen, a i za one koji to još nisu učinili, imam dobre vesti - Sezona počinje 6. septembra!!! Prošlogodišnji iznenađujući pobednici Superbowl-a - New England Patriots- i u novu sezonu ulaze delimično oslabljeni, ali još uvek veruju u uspeh oslanjajući se na ostatak snage. Možda će se posle 6 godina odsustva iz Superbowl-a konačno probuditi i "moji" Miami Dolphins-i. Od Mc Nab-a se očekuje da ove sezone definitivno potvrdi svetsku klasu i bude proglašen za MVP igrača lige... Puno je toga u igri, a vlasnici NFL klubova i dalje će imati problema sa dopingom, narkomanijom, nasilnim ponašanjem, povredama... Ali, tako to ide u NFL-u - muška igra, za prave muškarce! NFL Blitz 2003, u Midway-ovom izdanju jako je dobra verzija simulacije Američkog fudbala ili kako ga kod nas popularno (i pogrešno) zovu - ragbija, do sada. Potrudili su se maksimalno da u igru unesu sve one sitne prljavštine i grubosti koje igru čine zanimljivom i mora im se priznati u tome su dosta dobro uspeli. Svi ti udarci i startovi od kojih bi svaki normalan smrtnik nastradao su i odigrani, ali kada bi se ova igra igrala na terenu kao u ovoj igri, zvala bi se Preživljavanje ili Krvavi Sport (Eh, Van Dame - ko bi rekao da ćeš ti dospeti u moj text ???). Elem, sjajan intro će vas uvesti u majstorije koje ovi momci izvode i vratiti u dane kada su 49-ersi predvođeni Montanom i Jerry Rice-om gospodarili NFL ligom. Tu su sjajna bacanja, izvanredna trčanja, hvatanja, čirliderke, odlični startovi odbrane, čirlideke, šutevi iz polja, čirliderke... Odličan intro.
Pogledajte sve filmove u Blitz theater-u i edukujte se u oblasti istorije i pravila NFL-a. U opciji Create player moći ćete da "stvorite" sve one igrače koji vam nedostaju u ekipi, ali ovoga puta nećete moći da stvorite "univerzalne vojnike" (ma, šta mi je sa ovim Van Damom?!), već ćete morati mudro da rasporedite poene koji su vam na početku dati, a kasnije da se navežbate. Sve utakmice koje odigrate pre početka season moda su, u stvari, samo priprema za ono što vas čeka. Puno sreće u pohodu ka novom Superbowl-u uz NFL Blitz !

Turbo i povrede

Pa, još su 90-tih godina u Formuli 1 zabranili upotrebu ovakvih motora, a mislim da u NFL-u još uvek igrači nisu došli do stadijuma igranja u Turbo modu. Sitnica koja će pokvariti ukupnu sliku stvorenu dobrom grafikom i zvukom - Turbo. Povrede su sastavni deo ovog sporta, It's a man's game, ali ko preživi - pričaće! Lepo kažu kolege iz Gamera - Ovako uvek, Turbo ponekad! Ha, ha, ha ...





Žene

Eh, kakve se samo plavušice i razne druge lepotice pojavljuju u ovoj igri!!! Neizostavni deo zabave na NFL utakmicama - Čirliderke, su tu, i ne samo da su tu nego su i... zanosne. Nešto što nema veze sa igrom, ali doprinosi konačnom utisku - dobra ideja.



Trener

Još jedna pozitivna stvar u ovoj igri je upoznavanje sa osnovnim principima taktike u NFL-u. Za početak savladajte osnovne akcije, a kada počnete da odvajate igrača na levo ili da utrčavate preko gomile za još 2 jarda ili pak da pravite blok i pažnju odbrane odvlačite "fejkerom"... E, onda ste spremni za priču o NFL-u.





Ryan McKane Melanie Sanchez Nick Landers





RACE DRIVER™







bonus

Izdavač:	Capcom
Sistem:	PAL
Žanr:	Pucačina

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	10	10	8	89%

autor: Zoran Grujić

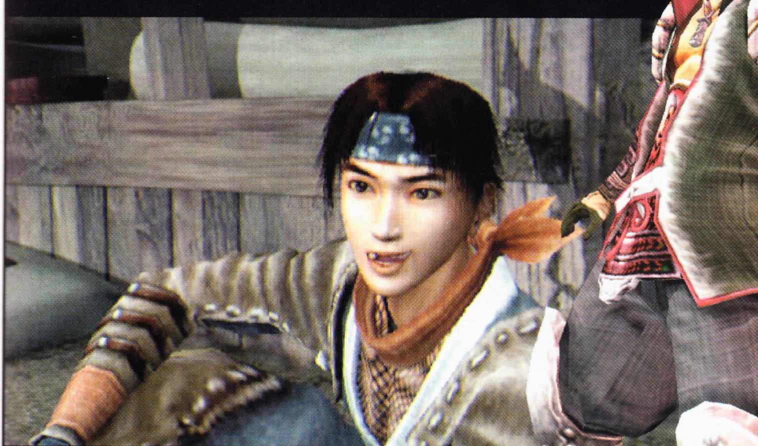


Igra sa glavnim junakom samurajem koji secka demone nesumnjivo zaslužuje nastavak. Uzimajući u obzir da je Onimusha: Warlords bila jedan od najvećih hitova 2001. godine sasvim je i očekivano da danas igramo nastavak originalne igre. Koji je vrlo, vrlo sličan prvom delu. Kao i njegov prethodnik, u pitanju je akciona avantura sa obiljem hack-and-slash šibanja i pomalo logičkih zagonetki da bi duže trajala, naravno sve to upakovano u sjajan grafički endžin. Kao osvetnički nastrojen samuraj Jubei Yagyu putovaćete od jedne do druge fenomenalno izrenderovane statične scene, boriti se sa stotinama demonskih protivnika u svojoj poteri za vaskrslim zlikovcem Nobunagom. Fanovi prethodne igre će naravno uživati u nastavku, ali će takođe i utvrditi da igra ponovo pati od istih nedostataka kao kao i prethodnik, uključujući ponekad frustrirajuće uglove kamere i relativno kratak glavni deo igre. A inače izuzetnu atmosferu igre kvari još samo loša glasovna gluma. Oni koji prvi put igraju ovu igru će takođe lako uočiti ove probleme, ali će takođe morati da priznaju vrhunske produkcione kvalitete ove igre.

Priča takođe zvuči kao prepričavanje prvog dela igre. Kao što se na primer Dracula uvek vraća u život iz jedne u drugu epizodu igre Castlevania, tako i u Onimushi, glavni negativac iz prvog dela, zli Nobunaga, još jednom ustaje iz groba i pokušava da preuzme kontrolu nad Japanom uz pomoć svoje armije monstruma. U uvodnom delu igre (koji izgleda ni manje ni više nego impresivno), u prvoj od velikog broja fantastično prerenderovanih video sekvenci koje ćete susresti u igri, videćete kako









Animacije vrhunskog kvaliteta karakteristične za Japanske Igre

Nobunagine snage uništavaju Jubeiovo selo. Jubei, vrhunski mačevalac, je jedini koji je preživeo pokolj. I dok se deo priče objašnjava kroz prerenderovane sekvence, veći deo ćete saznati kroz real-time ekvence koje prikazuju neverovatno detaljno odrađene 3D modele likova junaka igre. Motion-capture je maksimalno primenjen gde god je to bilo moguće i nije ograničen samo na unapred izrađene filmove već fenomenalno oživljava kretanje junaka u samoj igri. Balans između priče i akcije je vrlo dobro proračunat - posle dobro odigranih akcionih sekvenci, uživaćete u pasivnim delovima igre.

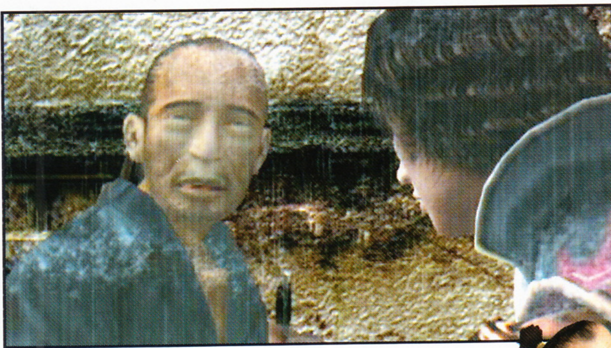
I dok ćete tokom igre uglavnom kontrolisati Jubeia, on će upoznati još četvoro drugih ratnika tokom svoje avanture, koji će se povremeno boriti uz njega. U određenim slučajevima ćete moći da međusobno komunicirate sa ostalim likovima, ali je ta interakcija uglavnom ograničena na predmete koje možete da im ponudite da bi eventualno dobili nešto zauzvrat. Ponekad ćete moći da kontrolišete i druge likove direktno, koji se iako izgledaju drugačije od Jubeia i imaju drugačije stilove borbe, kontrolišu na isti način, što je u suštini i bilo za očekivanje.

Nova poređenja se dodatno nameću, ali ovog puta sa takođe Capcomovim famoznim Residen Evil serijalom, zbog konkretnog načina igranja i uopšte cele strukture igre. Kontrole u igri su identične kao i u Onimushi ili bilo kom Reziju. Zaboravite na korišćenje analogije - lika rotirate pritiskom na levo ili na desno na digitalnim komandama na joypadu, a trčanje ili povlačenje izvodite sa napred i nazad. Ali za razliku od Rezijevih kontrola, koje su prilično trome, ritam u Onimushi je jako brz, zbog čega je iznenađujuće to što Capcom tvrdoglavo odbija da promeni način upravljanja u normalni analogni. Oni nenaviknuti na Resident Evil foru upravljanja će nesumnjivo smatrati način upravljanja u Onimushi trapavim i zaostalim, ali kontrole su u suštini vrlo dobre kada se malo naviknete na njih.

Borba u Onimushi često <zahteva malo više od lupetanja po kvadratiću da bi vezivali kombo udarce, u stvari ukoliko unesete malo stila u borbu bićete dobro nagrađeni za to, jer dobro odmereni udarac može istovremeno da kobno povredi više neprijatelja odjednom. Jubei takođe može i da blokira neprijateljske udarce, kao i da "natopi" svoje oružje sa elementalnim magijama, i slično kao i glavni lik u prethodnoj igri da apsorbuje duše pobijenih neprijatelja. Apsorbovane duše neprijatelja povećavaju Jubeiovu energiju i magične moći i omogućavaju mu da apgrejduje svoju opremu u snažniju formu. Jubei će se razmahati sa više različitih i fenomenalno odrađenih oružja tokom igre, koja možete slobodno menjati većim delom igre, bez nekog većeg uticaja na taktičku efikasnost.

Za razliku od prvog dela kriva navikavanja na igru je mnogo blaža i u početku je čak vrlo lagana, iako ćete imati susrete sa bosovima koji su pravi problemi. Ukoliko zaginete nekoliko puta, igru možete nastaviti u easy modu, što omogućava čak i neiskusnim igračima da igru završe bez po muke u rekordnom roku, ako... Da zagonetke u Onimushi 2 su prilično jednostavne, ali vas mogu zbuniti. Tako da se može desiti da se zaglavite kod neke zagonetke za koju niste sigurni kako treba da rešite. Naš





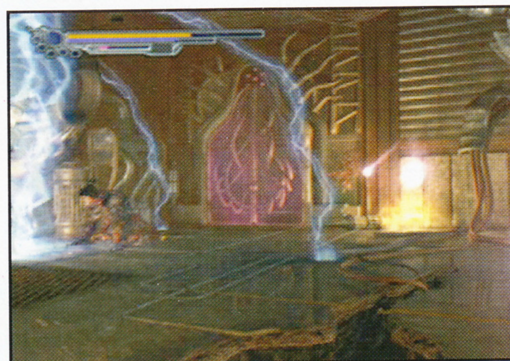


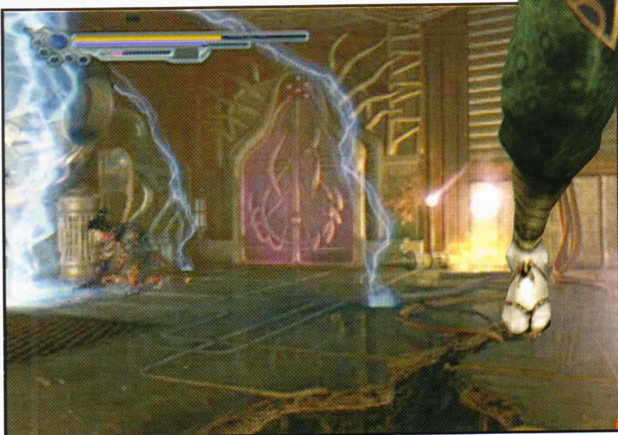
Ono što ovu igru najviše udaljava od Resident Evil serijala, u pozitivnom smislu naravno, je ceo njen japanski stil i odvijanje radnje na egzotičnim lokacijama. Zato je možda malo i čudno što nam autori igre nisu omogućili i da čujemo dijaloge između likova u originalu - na japanskom. Ovdašnji igrači već imaju po malo finese za japanski jezik zahvaljujući Winning Eleven fudbalskoj simulaciji. Svejedno, dijalozi ne spadaju u vrhunske domate ali zato su vrlo suptilne melodije i zvučni efekti urađeni perfektno. Zvuci bitke, od sudarajućeg čelika do prosipanja krvi (!?!) pomažu intenzivnijem doživljaju akcije.



savet, birajte najjednostavniji način. U stvari većina zagonetki su sasvim opcione. tj.njihovim rešavanjem nećete rešiti ništa od velikog značaja za radnju igre već ćete samo otključavati poboljšanja.

Ono što nije opciono su sva zaključana vrata na koja ćete naići tokom vašeg putovanja, koja će povremeno zahtevati da se vratite unazad u potrazi za neophodnim ključem, ili da lutate oko neke zone šibajući se sa stalno istim čudovištima pokušavajući da shvatite šta treba da učinite sledeće. Rešenje u takvim slučajevima je često očigledno, kao što smo već pomenuli. Ali potpuno je razumljivo da u prerenderovanim 3D pozadinama prebogatim detaljima ne primetite neki put koji je potpuno neupadljiv. Na svu sreću u većini slučajeva ćete imati pristup mapi, pa čak i ako se zaglavite stalna akcija vam neće dozvoliti da se dosađujete.









Uopšto impresivan izgled igre i stvarno neverovatno kvalitetno dizajnirani likovi u Onimushi 2 su deo razloga zbog kojeg neki drugi aspekti igre izgledaju jako čudni. Zvučni na primer. Dijalozi u igri ostavljaju mnogo mesta za poboljšanja, a u slučaju video sekvenci ovo je posebno izraženo. Verovatno ćete se vremenom navići na Jubeia, ali neki od drugih likova - kao misteriozna žena koja mu poklanja njegovu moć apsorbovanja duša na početku igre zvuče baš grozno. Delovi priče koji bi trebalo da budu dirljivi ili emotivni na kraju zvuče poprilično bledo zbog osrednje glasovne glume, što je ništa drugo nego sramota.

Onimusha 2 poseduje vrlo jedinstven izgled, kombinujući foto-realistične teksture i okoline sa pejzažima koji izgledaju vrlo uverljivo neovozemaljski. Ljudski likovi često izgledaju začuđujuće realno. Sam Jubei vrlo liči na japanskog glumca Yusaku Matsudu, što se takođe odnosi i na ostale protagoniste u igri. Ovo je verovatno namerno urađeno da bi se publika (barem japanska) još više poistovetila sa likovima. Ambijentalne animacije i vrlo iskusno odrađeni efekti u inače statičnim pejzažima još jednom daju dobru dozu uverljivosti, iako još uvek bez mnogo napora možete proceniti da su vaš lik i protivnički likovi jedini pravi 3D objekti na ekranu. Bilo kako bilo, Onimusha 2 je predivna igra, izgleda još mnogo bolje u pokretu nego što izgleda na slikama. Ponegde su uglovi kamere veliki minus igrivosti, jer vam onemogućavaju da vidite protivnike koji bi stvarno morali da vidite, ali nikako se ne može poreći da ova igra izgleda sjajno.

Iskusniji igrači, i oni koji su igrali prvi deo bi trebalo da su u stanju da završe igru za manje od 10 sati, iako će oni koji su nenaviknuti na akcione avanture ovog kalibra ili ne žele da smanje nivo težine na easy, igrati značajno



duže. Kada prvi put završite Onimushu 2 otključavate veći broj specijalnih mogućnosti, kao dodatak onima koje su na raspolaganju od samog starta, koje uključuju "making of" film i drugo. Prisustvo ovih igara koje dobijate tek pošto završite glavni deo igre i opcionalne potrage u okviru glavnog dela daju Onimushi 2 dobru količinu naknadne igrivosti. A ono što je najvažnije je da je žestoki akcioni ritam pravo uživanje celim tokom igre, što pomisao o prelaženju igre još neki put čini mnogo primamljivijom.

Vrlo je očigledno da je u ovu igru uloženo mnogo truda, barem što se tiče produkcijskih vrednosti. Igra je grafički zadivljujuća sa sasvim izgrađenim vizuelnim stilom, dizajnom likova koji postavlja nove standarde i mnogo, mnogo lepih pejzaža. Naravno, ovo je takođe i vrlo zabavna akciona igra i veran, ako ne inovativan, nastavak. Onimusha 2 bi mogla biti dosta duža igra, kao što bi mogla i da nam ponudi analogne kontrole koje bi dodatno doprinele na brzini odvijanja akcije. Ali ovo nisu razlozi zbog kojih treba da pomislite da je ovo loša igra. Nikako. Na kraju krajeva, lako je naći manu u nekoj oblasti kada su ostale savršeno dobro urađene. Kraj igre nam vrlo jasno nagoveštava da će biti i trećeg dela igre, koja se najavljuje kao konačna epizoda. Suština je da će mnogi od onih koji stignu do kraja ove igre vrlo željno iščekivati sledeće poglavlje sage.





Likovi

Jubei Yagyu
Jednog dana Jubei u povratku kući zatiče svoje selo potpuno uništeno. U potrazi za preživelima nalazi samo jednog preživelog. On u svojem umirućem dahu uspeva da mu kaže da je zločin delo Nobunage. Ispunjen besom i željom da osveti svoje prijatelje i porodicu on kreće za Nobunagom.

Odaini Oyu
Prelepa i smrtonosna, mlada Oyu je u rascepu između onoga što je ispravno i ambicija njenog brata. Sve dok ne upozna Jubeia. On joj ukazuje na to da je put njenog brata pogrešan i kako vreme prolazi njena naklonost prema snažnom samuraju raste. Sada i ona želi da zaustavi svog brata Nobunagu, ali da li će je Jubei prihvatiti ako ikad sazna da je njegov najveći neprijatelj njen brat?

Kotaro Fuma
Kotaro je vrlo vešt ninja borac koji je rešio da pomogne Jubeiu u njegovoj avanturi. Kao i Jubeievi, Kotarovi porodica i prijatelji su desetkovani od Nobunaginih snaga. Kotaro upozorava Jubeia da se drži dalje od Oyu, zbog toga što mu nešto u vezi sa njom smeta.

Magoichi Saiga
Magoichi je najbolji strelac u zemlji. On smatra da su mačevi i uopšte sečiva stvar prošlosti. Kada mu je majka umrla njegov otac ga je ostavio da se sam stara o sebi. Još kao dete odveden je sa drugim siročićima sa grupom žena. Da bi preuzeo rudnik zlata i pomogao sestrama Magoichi prvo mora da ukloni Nobunagu i njegovu armiju.

Ekei Ankokuji
Dan kada je Ekei dobio ćerku bio je najsrećniji dan u njegovom životu. On se zakleo da će on postati kralj da bi ona mogla da živi kao princeza. Ali jednog dana zamak u kojem je ona spavala je zahvatio požar. Nemoćan da to spreči Ekei je samo mogao da sluša vriske svoje ćerke dok se zgrada rušila. Nekoliko godina kasnije on hoće da ubije Nobunagu, postane kralj i održi obećanje dato ćerci.



Izdavač:	Codemasters	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Vožnja	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	10	8	8	87%

autor: Miroslav Đorđević

TOCA RACE DRIVER

JEDAN VOZAČ-JEDAN SVET-JEDAN ŠAMPION









Da, tačno se sećam trenutka kada sam nabavio prvi Toca Touring Cars za PlayStation One, koji mi se u ono vreme činio nekako nezgrapnom, grubom i "ubrzo-prekidam-da-igram" igrom. Tako je i bilo. Prva Toca je bila zaista loša, ali je zatim usledio nastavak, Toca 2, sa znatnim poboljšanjima, pa Toca 3, koja je zasluženo pokupila najbolje moguće kritike, a sada... tu je... četvrti nastavak... i to za PS2.... Ljubitelji pomenutog serijala sada se već sigurno nalaze na pola puta do obližnjeg CD-shopa, a ja ću se, odmah da vam na početku priznam, maksimalno potruditi da posle čitanja ovog teksta i vi učinite isto.

Igra je čudo! Sva galama koja se oko izlaska ovog naslova digla nije bila uzaludna, dobili smo posle V Rally-a 3 još jednu brilijantnu vožnju za tako kratko vreme... a sad će plus i novi Colin... jaooooj treba sve to stići odigrati (do kraja! do kraja!), a pritom ne pasti na popravni ili dobiti otkaz. Doći će nam igre glave, nema šta... Počinjemo....

Kao što i samo ime kaže, Toca Race Driver je simulacija Toca Touring Cars trka, svakako najzanimljivijeg evropskog auto takmičenja pored Formule 1. Sve je u igru prenešeno do najsitnijih detalja, svaka staza, kola, šampionati i ostalo. Codemasters se svojski potrudio da dobije sve potrebne licence i rezultat je krajnje vidljiv - apsolutna istovetnost takmičenja. Od samog početka u igri je sve urađeno majstorski i ona konstantno odiše duhom



Još jedan izvanredan replay mod...

dovršenosti i tehničke uglancanosti. Na početku se kao u Gran Turismo-u možete odlučiti za jedan od dva osnovna režima igranja - free time ili career. U free time-u možete uvežbavati staze vozeći pojedinačnu trku, boriti se za što bolje vreme u time trial modu, ili se okušati protiv prijatelja u multiplayer-u. Career se dosta razlikuje od istog u drugim sličnim igrama. Ovde nije toliki akcenat na mendžmentu kupovine i prodaje vozila (Gran Turismo), već na propratnoj priči koja je prilično iznenađenje u jednoj vožnji. Planiranje poslova se vrši preko Ryanovog e-maila (Ryan je inače lik koga u igri vodite) na koji vam konstantno stižu ponude. U početku ih treba sve prihvatati dok kasnije možete birati one trke koje vam više odgovaraju i želite na njima da učestvujete. Prvo treba da položite nekoliko testova kako biste bili primljeni u vaš tim, a onda već možete početi sa trkanjem. Normalno, pre nego što uz škripu guma i oblak prašine ostavite startnu liniju za sobom, možete u zaista ogromnom broju mehaničkih opcija podešavati vaše vozilo tako da će i najveće cepidlake i "automobilski znalci" biti više nego zadovoljni ponuđenim izborom. Ono što je najvažnije jeste da sva ta podešavanja zaista ostavljaju primetne posledice na ponašanje vašeg automobila u vožnji, a za sve one koji nisu toliko stručni u vezi sa tehničkim stvarima, tu je asistent koji će vam pred svaku trku predložiti kako da podesite sve ponuđene parametre.

Kada se jednom nađete na stazi, shvatićete zašto je ova igra toliko dobra i zarazna (i previše... kad neko uleti u redakciju dok slučajno minut napravim pauzu u igranju, fizičko srastanje dotičnog sa džojstikom je neminovno... a onda ga treba hirurški otkloniti, što, verujte mi, izuzetno dugo traje...). Grafika je fenomenalna i u kombinaciji sa podjednako dobrim svetlosnim efektima, kao i efektima dima i prašine čini vizuelan ugođaj fascinantnim i neponovljivim, skoro na nivou GT3. Jako je mnogo porađeno na fizici i upravljanju vozilom uopšte - sada je



Toca simulacija više neko ikada. Koliko se daleko išlo govori i činjenica da je čitav tim pravih profi vozača radio na testiranju realističnosti ove igre i njenom usavršavanju. Rezultat je krajnje pozitivan - igra je realnija i igrivija od bilo kog prethodnog nastavka. Da biste završili na koliko-toliko pristojnoj poziciji nikako ne smete izletati sa staze što će se neminovno dešavati ukoliko dosta pre same krivine dobro ne nagazite kočnicu. Znači, samo smirena i taktička vožnja može uroditi plodom u ovoj igri, to jest, jednostavno nema mesta jurcanju i divljačkoj vožnji. Takođe se ističe i sjajan AI, tako da protivnici neće više savršeno voziti po najkraćem mogućem putu, već će grešiti, izletati sa staze, pa čak se i svetiti ukoliko ih udarcem nakratko izbacite sa staze. Rekoh vam - čudo!

Polako privodimo kraju... Definitivno i bez svake sumnje - dobili smo hit! Bez obzira na to, ja ne bih otišao toliko daleko i složio se sa nekim izjavama na internetu koje Toca Race Drivera već proglašavaju boljom igrom čak i od Gran Turismo-a. Kvalitet je nesporno tu i ja vam ovaj naslov najtoplije preporučujem, ali o pomućenju slave legendarnog GT-a nema ni govora. S odgovornošću pak tvrdim da ne postoji čovek kome se ova igra neće dopasti. Nema šta! Vreme "vožnjofila" je došlo! Polako se davimo u sjajnim trkačkim naslovima, što je po meni najbolji način da se umre, zar ne?

Do sada najbolji engine damage

Posebno je dugo rađeno na realističnosti oštećenja vozila i promene njegovog ponašanja posle sudara. Damage engine razvijen za Toca Race Driver je zasnovan na rezultatima stvarnih naučnih istraživanja sprovedenim na pravim car-crash postrojenjima. Simulator oštećenja će zavisno od brzine i ugla vozila u trenutku udara u nešto kreirati vizuelna i sistemska oštećenja (auto zanosi, slabije vuče...), kao i otpadanje pojedinih delova - apsolutno precizno! Takođe je i fizika sudara odrađena sjajno, te se sve u svemu, ovaj aspekt igre može slobodno smatrati najboljim do sada viđenim u industriji video igara.



Prokleti DVD

Dakle, opet imamo onu istu situaciju koja nas bespoštedno muči i kinji od samog pojavljivanja PlayStation 2 konzole, a to je - DVD format, koji je kao što svi znate mnooogo većeg kapaciteta od običnog CD-a. Zbog toga neke igre nikada nisu prekopirane na CD, jer jednostavno ne mogu da stanu (MGS2, Silent Hill2...), dok se u boljoj varijanti igre kasape dok ne postanu dovoljno male da mogu da stanu na "kompakt CD". Tako smo mi u Toca Race Driveru na žalost ostali bez kompletne muzike i svih animacija, što automatski znači da za sve one koji ne poseduju original igru (ili DVD kopiju) cela propratna priča ne postoji. No, pošto je Toca pre svega vožnja, mislim da preko toga vredi preći - igra nudi toliko mnogo drugih stvari da vam to neće ni zasmetati.

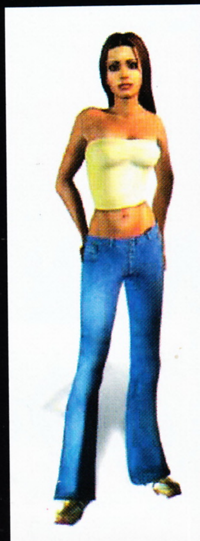


Likovi









Ryan McKane

Melanie Sanchez









Donnie McKane

Bobby Scott



Ryan McKane je sin Kyle McKane, poznatog vozača auto trka. Celo svoje detinjstvo je proveo srećno prateći sa ostatkom porodice oća koji je živeo od trke do trke. Očeva prerana smrt uzrokuje da i Rajan (Ryan) krene očevim stopama i postane profesionalan vozač. Zahvaljujući nezapamćenom talentu i munjevitim uspesima stiže to Toca Touring Car takmičenja. Jedini cilj u životu mu je da bude prvi.

Melanie Sanchez je ćerka Cuban Joa, jednog od najuticajnijih menadžera auto trka. Iako je u školi bila uspešna i perspektivna za bilo koji posao, njena ljubav prema trkalištu je bila jača...

Donnie McKane, Rajanov stariji brat. Od malih nogu se interesovao za kola i celog života ostao na vrhu, ali u senci onih zaista najboljih. Iako veoma voli brata, on za njega više nije samo brat, već i rival.

Bobby Scot je vođa Rajanovog servis tima. Ceo život je posvetio kolima koja su za njega sve. Učiniće i nemoguće samo da Rajana vidi na pobedničkom postolju...





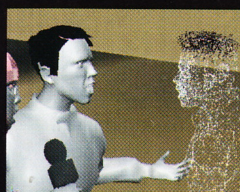
Muzika i zvuk...

...zaista zaslužuju da budu posebno pomenuti. Uopšte, zvuk u video igrama, kao što kolega Tešić jednom reče, polako ali sigurno dostiže svoju gornju granicu od koje jednostavno nema više gde, jer je postao - apsolutno realističan! Takav je slučaj sa Tocom. Muzika je isto odlična i prigodna. Moći ćete da uživate u sjajnim pesmama poznatih izvođača - Iggy and the Stooges, Al Green, Ash, Thin Lizzy, Lynyrd Skynyrd i Mocheeba, ali (normalno, previše bi sve to bilo lepo da nema jednog "ali"), muzika je rezervisana isključivo za one srećnike koji poseduju DVD verziju igre, no o tom ćemo posebno u drugom text box-u ovog članka.









Motion capture tehnologija je postala neizbežna u svim igrama...

Automobili

Luda vožnja - luda i kola, E PA NE MORA DA ZNAČI! Jedna od osnovnih karakteristika Toca takmičenja je to da se ne trkaju neka "svemirska" vozila na raketni pogon kao što je to slučaj sa mnogim drugim high-speed trkama, već su ovde pretežno u pitanju sasvim normalni modeli automobila (kakvi se u zap. Evropi neretko viđaju po ulicama) koji-ma su motori nabudženi i izfrizirani za jedno ovakvo takmičenje. U mnoštvu raznoraznih kategorija prisutna su sveobuhvatno sledeća vozila - Alfa Romeo 147, Lexus IS200, MG ZS, Peugeot 406 Coupe, Vauxall Astra Coupe, ABT- Audi TT-R, Marcedes - Benz CLK-DTM, Opel Astra V8 Coupe, Ford Falcon, Holden Commodore, Alfa Romeo GTV, Mitsubishi Mirage, Subaru Impreza WRX, Toyota Chaser 2.0, Chevrolet Cavalier Z24, Dodge neon highline GT-R, Daimler Chrysler Eagle Talon, Toyota Supra, Lotus Elise, Chevrolet Corvette Z06, Saab 95 Aero, Proton Satria Gti, DPRS T-230, Subaru Impreza WRX, Chevrolet Monte Carlo, Marcos Mantis GT3, TVR Challenge, AC Cobra 212 S-C, Dodge Viper GTS-R, Nissan Skyline GT-R R34, Toyota Supra Mk4, Dodge Charger, Mini Cooper S, Mitsubishi Lancer Eco VI GSR, AC Cobra Mk4 CRS, Chevrolet Corvette - 1978, TVR Tuscan R, Marcos LM 600, Koenig C62, Toyota GT1, TVR Cerbera Speed 12 i MG Lola Le Mans. Uhhhhhhhh, mislim da će ovde svako naći ponešto zan-imljivo...





Staze

Italija staze
Monza
Vallelunga



Japan staze
Fuji
TI Circuit AIDA



United Kindom staze
Brands Hatch
Donington Park
Knockhill
Oulton Park
Rockingham
Silverstone



Nemačka staze
Hockenheimring
Norisring
Nurburgring
Oschersleben



Francuska staze
Dijon Prenois
Magny Cours



Ostale staze
A1 Ring - Austrija
Catalunya - Španija
Mantorp - Švedska
Zandvoort - Holandija
Zolder - Belgija



Australija staze
Adelaide
Bathurst
Canberra
Eastern Creek
Oran Park
Phillip Island
Sandown



Amerika staze
Bristol Speedway
Charlotte
Las Vegas
Mexico City
Sears Point
Vancouver





Izdavač:	Ubi Soft	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Pucačina	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	9	8	7	86%

autor: **Filip Jovanović**

SEGA GT 2002





Gran Turismo je jedna od najboljih vožnji koja se ikada pojavila na svim platformama. Na neki način je uz sjajni ISS predstavljao obeležje PS One-a. Tako nešto je potrebno svakoj konzoli - hard core vožnja sa visokim stepenom realnosti i fotorealističnom grafikom. Xbox je za sada pokušao samo da načne ovaj žanr kroz Project Gotham Racing i Rallisport Challenge. Ali, sada sa pojavljivanjem Sega GT 2002 mnoge greške su ispravljene ali to opet nije dovoljno. Možda da su se programeri još samo malo potrudili imali bismo kralja među vožnjama ali ovako imamo samo dobar pokušaj. U elementima gde GranTurizmo sjaji SegaGt samo svetluca. Ali dobro da krenemo od početka.Kao i svaka vožnja ovog tipa, SegaGt ima svoj Career mod koji će verovatno mnogima biti najzanimljiviji.

Iako će vam se na početku činiti isti kao i ostali, ovaj mod (ovde nazvan Gt mod) ima neke značajne razlike u odnosu na slična ostvarenja i upravo te razlike mu daju izvesnu prednost. Najuočljivije razlike su u početnim trkama za dozvolu (tzv. Licence Test). Ko ne zna ša je Licence Test neka se priseti legendarnog Drivera i onog famoznog prvog nivoa gde u garaži morate uraditi par nemogućih trikova da bi dobili posao. I ovde se morate pomučiti za dozvolu, ali je akcenat bačen na klasičnu gradsku vožnju a ne na freelance akrobacije sa vozilom. Ostatak Career moda je standardan. Na početku ste bednik sa jako malo para za koji možete kupiti neku krntiju, a opet sa tom krntijom morate pobediti da bi ušli u sledeći krug, gde naravno dobijate više novca za bolja kola. I tako petnaestak nivoa.

Postoje dva osnovna tipa trka u Career modu - to su zvanične trke i specijalne trke. Ove prve smo već opisali - za njih treba nabaviti dozvolu. Specijalne trke su nešto što može



Realni damage

Kola su podložna povredama u toku trke i iako će vam se na početku to dopasti zbog realnosti igre, ubrzo ćete to proklinjati jer što su kola oštećenija manje keša dobijate na kraju trke (a da na pominjem automehaničara). Ovo je pokušaj Sege da nas nekako natera da još više budemo oprezniji u trkama i da priđe još korak bliže stvarnosti.

Grafika je naravno kao što je to i uobičajeno za Segu na veoma visokom nivou. Kola izgledaju fantastično sa velikom dozom fotorealizma. Svaki detalj je posebno i brižljivo obrađen i to je za svaku pohvalu. Velika pažnja je posvećena izgledu kiše, magle i snega kao i njihovim odrazom na vožnju. Pomenuo bih jedan bagić po tom pitanju. Naime kada pada sneg 90% vaših protivnika će sleteti sa staze (uništiti kola) i odustati od trke tako da vi samo mirno vozite i trudite se da ne sletite i videćete sebe na pobedničkom postolju. Zvuk je.... pa solidan. Ništa značajno, verovatno su to radili poslednje pa su onako nešto zbrzali čisto da bi imali pristojan zvuk. Još jedna od negativnih strana je i broj staza kojih ima samo 8 i veoma liče jedna na drugu. Čini se da je ovde falila inspiracija. Što se tiče broja automobila tu je sve ok. Zastupljeni su svi najpoznatiji proizvođači. (Moja preporuka - kupujte Japanska vozila).





Magla je dosta realno postignuta

uneti živosti u ovaj žanr. Naime kriterijumi za ulazak na specijalnu trku su dosta veći od onog u običnim trkama. Vaš automobil mora imati jače performanse (što za sobom povlači više keša kod automehaničara) tako da je ovo mnogo neizvesniji mod. Iako mnogo manje tipova trka nego u Gran Turismu, Sega GT na ovom planu u potpunosti zadovoljava i može pružiti dosta sati zabave. Postoji i Chronicle mod gde ćete imati prilike da vozite malo starije modele. Prostora za nadogradnju vozila ima mnogo. Kupovaćete gume, motore, spojlere, turboe i još mnogo toga. Jako dobro za konkurenciju ali nedovoljno za GT3 koji ima MNOGO više izbora za budženje vozila. Ali dobro važno je da se ovde to budženje skoro verno reflektuje na ponašanje vozila. Još jedna od stvari koja predstavlja veliki plus za Sega GT i na koju morate obratiti pažnju je da vozilo posle izvesnog vremena stari i postaje sporije i nesigurnije, tako da će vaš mehaničar opet zadovoljno trljati ruke. Veliko približavanje realnosti.

Uglavnom Sega Gt predstavila jedan jako dobar proizvod kome treba da date šansu i makar ga probate. Da li će vas i koliko igra privući, to je već stvar ukusa. Nadajmo se da će Sega nastaviti sa dobrim radom i da će možda u sledećem pokušaju (Sega GT 2003) uspeti da zbaci Gran Turismo sa prestola najbolje simulacije vožnje.







Naravno, sponzori su uvek tu...

Izdavač: Ubi Soft
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	9	9	9	90%

autor: Filip Jovanović

NFL 2K3

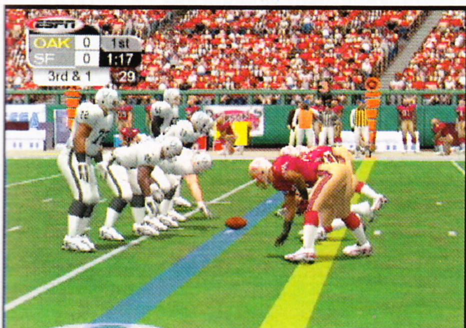
Svaka igra koja ima ESPN licencu je očigledno ukleta. Koju god igru da pokušaju da sponzorišu (odnosno da eksploatišu sport) - propast. Ili je u pitanju loš proizvođač, loša realizacija ili loša grafika a dobra realizacija, ili jednostavno se pojavi EA i zbriše konkurenciju a sa njom i jadni nesrećni ESPN. No, nemojte se brinuti za njih imaju oni love do krova od TV prava. Ali kako su ljudi gramzivi pa uvek hoće još, pa eto nam ESPN i novog NFL 2K3. DA li su ovoga puta konačno uspeli da skinu kletvu i napravili dobru igru? Saznaćete u tekstu koji sledi.

Svi su imali loš predosećaj u vezi ove igre, prvenstveno zbog toga što je izdata za jako kratko vreme - svega par meseci otkako je Sega potpisala ugovor sa ESPNom o sponzorisanju njihovog 2K serijala. Svi su se pitali da li će Sega uopšte uspeti da izda igru za tako kratko vreme. Ma ne da su uspeli nego su napravili luuudiiiilo od igre. NFL 2K3 je novi pandan, novi međaš među simulacijama ragbija i to ne samo na Xboxu nego na svim platformama. Kada jednom sednete da igrate NFL 2K3 nećete ustati barem dok ne odigrate celu sezonu. Fantastična igra i u grafičkom i svakom drugom pogledu, ovo je jedna od onih igara koje prosto zrače i privlače igrače. Igrajući ovu igru garantujem da ćete početi da gledate prenose NFL-a na 3k. Prosto je zadivljujuće šta su programeri sve uspeli da urade za tako malo vremena. Na početku će vas dočekati fenomenalan intro, možda nije baš puno nemogućih hvatanja i touchdowna, ali otvaranje SuperBowla kao intro je odlična ideja. Odmah da vam kažem da su svi podaci za novu 2k3 sezonu, uključujući i sve igrače koji su promenili klub za vreme letnjeg prelaznog roka. Meni je veoma interesantno odrađen i predstavlja kancelariju generalnog direktora kluba (sa sve Pentiumom 4 na stolu) i tu se vrše sve osnovne operacije tipa - load, save, new game itd. Baš kao pravi menadžer.Ono što daje šmek ovom NFL-u je ta zaraznost, zaraznost koju imaju svi









menadžeri. Svako ko je igrao CM xx/xx na PC-u zna o čemu pričam. Drugi važan detalj u svakom menadžeru (pa makar i NFL manager) je velika baza podataka. NFL2k3 je tu u potpunosti ispunio zadatak. Obuhvaćeno je oko 132 000 igrača! Draft je perfektno urađen i do sada najbliži realnosti. Evo jednog od primera. Kupim igrača - sve po propisima, on prihvati ugovor i samo treba da dođe da ga potpiše, međutim kad dođe razočara se u ceo grad, zaključi da ne može da živi u Torontu od tolike buke. Igra vam pruža totalnu slobodu ali ako želite da vam se ime tima čuje na dan SuperBowla predstoji vam puno znoja i muka. Evo par taktičkih saveta o tome kako da izgradite svoj All Star team:

- Gledajte da vam kapiten bude stariji od svih ostalih igrača kako bi ga ostali poštovali i bojali ga se. U protivnom možete dobiti obaveštenje da su vam prebili kapitena u svlačionici.
- Kupujte mlade igrače. U ragbiju starosna granica je u principu mnogo niža nego u fudbalu. Naravno mladim igračima treba kaljenje ali isplatiće se.
- Nemojte imati više od 2 kvoterbeka u timu.

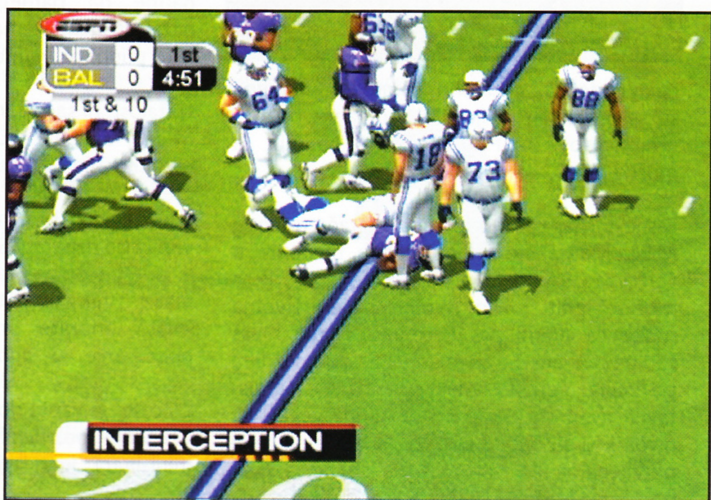
Mana ovog ostvarenja gotovo i nema. Jedino možemo reći da su ESPN ovci malo preterali sa reklamom (na svakom Screenu negde se nalazi ESPN znak) tako da to posle nekog vremena smori. Zvuk takođe ponekad ima tendenciju da se gadno is3puje i sam pojača ali to nije toliki problem.

U svakom slučaju ovu igru ne smete propustiti. Sjajan Career mod u kombinaciji sa svežom bazom podataka o igračima predstavlja san zasvakog Madden/NFL fana. Znači pravac CD klub i odmah kupujte ovo, ne isplati vam se da iznajmljujete









GB ADVANCE

Izdavač:	Disney	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Avantura	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	7	6	5	68%

autor: Jovana Erčić

MAGICAL QUEST: MICKEY AND MINNIE

Da li se neko još uvek seća SNES-a, Nintendove super konzole uz koju su mnogi napravili svoje prve korake u svetu video igara? Ova konzola je ušla u legendu zahvaljujući velikom broju sjajnih naslova koje mnogi i danas pamte. Zato nije nimalo čudno što se sve veći broj ovih ostvarenja portuje na savremene konzole...

Disneys Magical Quest je jedna od takvih igara jer je ona u stvari samo port ostvarenja koje neki i danas pamte sa sada već prilično stare SNES konzole. Činjenica je, međutim, da originalno ostvarenje nije bilo baš neko čudo, čak ni za ono vreme. No, vremena su se promenila, a ljudi iz kompanija odgovornih za ovu igru su ponešto i naučili... Ili možda nisu...





Disneys Magical Quest stavlja igrača u ulogu Mikija Mausa, što nije ništa novo, međutim, u verziji za GBA uneta je jedna izmena - ovde se možete igrati i kao Mini, Mikijeva životna saputnica. Verni pas Puton je nestao i vaš zadatak će biti da ga spasete od zlog vladara po imenu Pete. Naime, u pitanju je jednostavna avantura koja se sastoji od svega šest nivoa koji su opet podeljeni na po tri ili četiri podnivoa, a na nekima ćete sretati i mini-bossove. Mickey će moći da skakuće, da naskače na glave protivnika, da gađa zlotvore kamenjem i drugim predmetima... Kako napredujete kroz igru, ona će vam pružati sve više i više varijacija, pa ćete, na primer, moći da menjate i profesiju vašeg lika. Tako će, recimo, Mickey moći da postane čarobnjak koji gađa neprijatelje magijom sa vrhova svojih prstiju ili da, na primer, obuče odeću za penjanje i samim tim dobije mogućnost korišćenja kuke za dohvatanje visokih delova nivoa koji bi mu inače bili nedostupni. Svoj izgled (pa time i profesiju odnosno sposobnosti) ćete moći da menjate kako vam padne na pamet, ali, nažalost, njih nema baš tako puno, pa vam ubrzo mogu dosaditi.







Nažalost, ni sam port nije baš odrađen kako bi trebalo da bude. GBA hardware definitivno nije iskorišćen do punog potencijala, a sitnijih grešaka ima toliko da vam vremenom neće više izgledati baš toliko sitne, već će vas sve više i više nervirati. Sama priča je bila pa i ostala prilično prazna, a tvorci su to pokušali da malko izvuku time što su uveli novi lik - Minnie - što, morate priznati i nije baš neko poboljšanje. Ali, dobro... Bolje išta nego ništa.

Ono što je zaista dobro urađeno kada je reč o unošenju pozitivnih novina jeste uvođenje mini-igara koje zaista donose neophodnu zabavnost ovom ostvarenju. Sve su one zasnovane na pojedinim specijalnim sposobnostima vaših junaka, pa će tako na nekim nivoima Mickey morati da popne za određeno vreme do vrha strme litice i slično. Ove igrice, naravno, pružaju i sjajne mogućnosti za multiplayer, za koji, usput, nije potreban dodatni kertridž što je jedna od pozitivnih strana ovog ostvarenja.

Gamecube

Ovo je jedan od prvih naslova koji koristi mogućnost povezivanja Game Boy Advancea na drugu Nintendovu konzolu, Gamecube. Naime, pomoću posebnog kabla mogućno je povezati vaš GBA sa vašim Gamecubeom i na taj način preneti i koristiti neke predmete iz igre Disneys Magical Mirror Starring Mickey Mouse (za Gamecube) i tako uneti bar malo živosti u ovo ostvarenje.



Eto, pred vama je jedna krajnje prosečna igra, sa praznom pričom, bez mnogo varijacija i raznolikosti, koja će vam verovatno veoma brzo dosaditi ako niste baš toliko strastveni ljubitelj Mikija Mausa da ste spremni da zažmurite na sve samo da biste igrali igu u kojoj je on glavni junak. Svima ostalima preporučujem da zaobiđu ovo ostvarenje.





GB ADVANCE

Izdavač:	Namco	1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Tuča	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	9	9	9	89%

autor: Jovana Erčić

TEKKEN ADVANCE

Pre izvesnog vremena imali smo prilike da se sretnemo sa Capcomovim portom igre Super Street Fighter 2 na GBA koji je zaista sjajno uspeo, međutim, kad god se u igračkoj industriji desi tako nešto, može se postaviti pitanje ima li ičega što može da nadomesti igranje na starim dobrim automatima... Sada je pred nama još jedna tuča, a odgovor na gorepomenuto pitanje kao da se sam od sebe nameće. Da, naravno.

Kao što je i bilo očekivano, svi elementi priče pa donekle i izgleda igre preuzeti su iz ranijih verzija Tekkena. Tekken Advance, uprkos ograničenjima "male" konzole, ima dosta modova, deset likova i gomile dobro nam poznatih pokreta, udaraca i komboa. Sam gameplay je, razumljivo, dosta





pojednostavljen tako da se sada svodi na upotrebu tri dugmeta - udarac rukom, šut i bacanja. Iako zvuci previše prosto, ovaj sistem zaista zadovoljavajuće funkcioniše, pa i više od toga, te posle nekog vremena uopšte nećete osećati razliku u odnosu na starije verzije. Naravno, sve udarce možete i kombinovati i, kao što smo i navikli, te kombinacije su brojne, raznovrsne i prilično intuitivne. Pored toga što su kontrole zaista sjajno urađene, gameplayu dosta doprinosi i veoma glatka animacija. Grafika je za divljenje, a 3D efekat je odlično urađen sa rotirajućim pozadinama i drugim smicalicama koje su neophodne u



ovakvim situacijama. Modova, kao što rekosmo, ima sasvim dovoljno (ukupno sedam, da budemo precizni), a među njima su i standardni arkadni mod za jednog igrača, vežbanje, sukob dva igrača i drugi. Za multiplayer su, nažalost, neophodna dva kertridža, no to maltene ispada i jedina stvar na koju bismo mogli da se požalimo u ovoj igri. Dobro, ima tu još nekoliko sitnica kao što je na primer nedostatak skrivenih likova koje otvarate tokom igre ili činjenica da nema Eddija, jednog od omiljenih likova u prethodnim Tekkenima, ali to nikako nije dovoljno da pokvari opšti utisak koji ova igra ostavlja.

Većina lokacija su u stvari umanjene verzije dobro nam poznatih ambijenata iz Tekkena za "velike" konzole, uključujući i šume, hramove, čudne industrijske komplekse i druge krajolike. Likovi su nam takođe dobro poznati, a to su dugonoga lepotica Nina, opasni Jin, "dizelaš" King, preslatka Xiaoyu, Yoshimitsu sa svojom ubojitom sabljom, Law, Gunjack, "plavušica" Hwoarang i Paul dok će se čiča Heihachi pojaviti kao neka vrsta bossa. Muzika je takođe dosta verno prenesena pa su i ovde prisutne sve one tehno teme koje su tako dobro podizale adrenalin.

Ako ste želeli zaista dobru tuču za svoj GBA, Tekken Advance je prava stvar. Sa svojim sjajnim kontrolama, još sjajnijim tehničkim karakteristikama, poznatim voljenim likovima, neprestanom akcijom i uzbuđenjem teško da bi iko mogao poželeti nešto bolje. Pa, uostalom, ipak je to Tekken!







Kratka istorija

Tekken Advance je pažnju publike privukao još na Nintendovoj velikoj izložbi po imenu Space World. Na ovom hepeningu on je proglašen za najbolju igru predstavljenu tom prilikom. Tada su u stvari očekivanja dostigla maksimum, ali niko nije mogao ni da sanja da će ih Tekken Advance sva nadmašiti.







istorija serijala FINAL FANTASY [4]



Final Fantasy IV i V su otprilike uneli sve osnovne koncepte koji će krasiti ovaj serijal u budućnosti. Kao što ste mogli videti u prošlom broju, priča je dostigla nivo književnog dela, likovi su postali karakterni i igrač se lako mogao uživeti u njihove avanture, borbe su razvijene, a igre su počele da privlače sve više i više fanova. Kasniji nastavci će tome samo doprineti, da bi do danas Final Fantasy postao ime na čiji će se sam pomen milioni ljudi širom sveta samo stresti, pomislivši na sate i sate života koje su ostavili uz omiljeni nastavak. No, pogledajmo šta je bilo dalje.

Fantazija po šesti put



Nekada davno postojala je magija. No, ona dugo nije viđena, ali se šuška da sile Imperije žele da je ponovo ožive. Devojka Terra, zarobljena zbog sumnje da poseduje određene magijske moći, uspeva da pobegne i da se pridruži pobunjenim Povratnicima (Returners). Na njoj i njenim prijateljima je da se izbore protiv zlog imperatora Gestahla i njegovog još zloćudnijeg generala Kefke. No, ne bi ovo bio Final Fantasy kada bi se priča zasnivala samo na tome. U suštini, zaplet je mnogo komplikovaniji. Terra ima dvostruku prirodu jer je ona u stvari pola čovak a pola Esper (drevno biće sa magijskim moćima), pa će sve vreme morati i da se bori sama sa sobom kako bi do kraja spoznala svoju suštinu i naučila da iskoristi moći koje su joj rođenjem date. Imperija će pokušati da dođe do moći Statua Boginja, no Kefka će ih izdati, sam poređati statue po pravilnom redu i - dovesti do kraja sveta. Ma koliko to tako izgledalo,





ovo neće biti i kraj igre. Vaša družina će se naći raštrkana po celom svetu, gradovi su srušeni, kontinenti potonuli, mora isušena, a Kefka jedina vrhovna vlast. Na vama je da ponovo sakupite svoju družinu i uništite Kefku da biste vratili svetu mir. Iako je ovaj kratak sadržaj dešavanja u igri nedovoljan da vam sve dočara, priča Final Fantasyja 6 je dovela do nekih drastičnih promena u načinu vođenja priče, ali i kompletnom odnosu prema njoj. Po prvi put su, i to na dobar način, iskorišćene i neke tabu teme kao što je samoubistvo, trudnoća u ranim godinama, tragična ljubav i slično. Svaki lik, pri tom, ima neke svoje unutrašnje demone koje mora savladati kako bi uspeo da opstane, a prikaz smaka sveta samo još više doprinosi svemu ovome. Sve u svemu, pred nama je ovoga puta bila jedna zaista zrela priča, sa psihološkim razvojem junaka, neobičnim preokretima, koja je otvarala brojna večna pitanja kakva se odavno postavljaju u umetnosti, ali koja se nijedna igra do tada nije usudila da u sebe uključi. Verovatno je razlog tome verovanje da video igre postoje samo da bi zabavile i da one ni ne treba da teže nekoj preteranoj kompleksnosti. Ali, odavno je dokazano da i igra može biti umetnost, štaviše da bi to i trebalo da bude, i da bi stoga trebalo da teži i nekim višim idealima. Postavljanje takvih tabu pitanja koja su istovremeno i uznemirujuća ali i zajednička svim ljudima tome dosta pomaže jer pruža igraču priliku da interaktivno pokuša da odgovori na te probleme i da na neki način učestvuje u njihovom rešavanju. Sama činjenica da su to uglavnom arhetipi čini da se svi možemo uživeti i prepoznati u pojedinim likovima što opet sa svoje strane doprinosi zanimljivosti. Ono što je takođe unelo neke novine u sam sistem priče bilo je to što u ovoj igri nije postojao glavni lik. Istina, neki likovi su bili nešto razvijeniji od drugih, ali u suštini je igrač mogao da napravi družinu kakvu hoće. A svaki od tih likova je imao svoju priču koja ga odvaja od ostalih, ali mu i daje vlastiti cilj i sudbinu koju prati. Ni zlotvori nisu bili sasvim jednostavni i, sada već prateći tradiciju prethodnih nastavaka, posedovali su različite osobine i različite strane ličnosti. Posebno je fascinantan bio sam general Kefka. Bez obzira na svu mržnju i gađenje koje ćete verovatno prema njemu osetiti tokom igre, niko ne može poreći da je Kefka jedan od zlotvora sa najbolje osmišljenom ličnošću u istoriji RPG-a. To nije neko misteriozno biće koje će vam ulivati strah time što ga u stvari ne poznajete. Naprotiv, on je sa vama u igri već od druge scene u prvom poglavlju. Vi ćete ga dobro upoznati i shvatiti njegove namere što će sa svoje strane doprineti mržnji koju ćete početi da osećate prema njemu. Od početka ćete znati da on ima izopačenu ličnost, da je potpuno amoralan i surov, ali pri tom i nesvestan toga. On ne deluje sa svešću da čini zlo već jednostavno sledeći svoje (zle) nagone, očigledno ne poznajući neki drugi put kojim bi mogao krenuti. Dakle, priča ove igre definitivno unosi nove preokrete, ali i moralne dileme. Često će vam se dešavati da

počnete da saosećate sa Kefkom iako ste potpuno svesni toga da je on iskonski zao i da mu nema pomoći. No, naučićete i da sve što se dešava posmatrate uvek sa dve strane umesto da kao u drugim igrama jednostavno znate da tamo negde postoji neko zlo koje morate uništiti da biste spasli svet. Naprotiv, u ovoj igri nećete uspeti da spasite svet i on će propasti, ali se i ponovo roditi da bi vam pružio drugu šansu, tačnije priliku da od tog drugog sveta napravite kraljevstvo mira i sreće. Možda bi se sve ovo moglo posmatrati i pesimistički (verovatno je upravo to i ideja tvoraca igre) - naš svet je toliko ogrezao u zlu da je jedino rešenje uništiti ga i krenuti ispočetka. Možda u tom svetlu Kefka onda i nije toliki zlotvor... Možda je on u stvari učinio dobro delo...





Grafika u ovoj igri je svakako jedna od najboljih kada je reč o 2D prikazu. Sve druge tehničke karakteristike su manje-više slične onima u prethodnim ostvarenjima, ali moramo istaći fenomenalnu muziku zbog koje mnogi i danas tvrde da je Final Fantasy 6 igra sa najboljim soundtrackom svih vremena (ja bih ipak uvek prvo mesto dala onom iz Final Fantasyja 7, ali dobro, stići ćemo i do toga). Igra je u Japanu prošla fenomenalno, a postoje neki podaci da je u pitanju bio najprodavaniji RPG u Americi u to vreme. Svejedno, i ako ovo nije istina, u pitanju je igra koja je postala kultna i koja je stekla milione fanova od kojih se mnogi i danas kunu da je to najbolja igra ikada napravljena.

Prelazak na PlayStation

Razvoj Final Fantasy sage je umnogome vezan za razvoj konzola. Već smo videli koliko je prelazak na SNES značio za ovaj serijal, a možete li zamisliti koliko je novina donela pojava PlayStation konzole. Još 1995. godine Square je najavio novi nastanak Final Fantasyja i nagovestio da će on doneti neke kardinalne promene. Tada je objavljen demo u kojem su se pojavila tri lika iz igre Final Fantasy 6 - Locke, Shadow i Terra - koji su se borili protiv zmaja. Taj demo je bio potpuno 3D, a likovima ste upravljali pomoću miša (da li sam ja to izgleda zaboravila da napomenem jednu veoma važnu stvar - u pitanju je bio kompjuterski demo). Većina onih koji su to videli mislila je da je u pitanju nova revolucija na Nintendovim konzolama, ali nikome nije palo na pamet da se radi o nečemu potpuno drugačijem... sve dok Square nije otkrio svoju tajnu - Final Fantasy 7 će biti igra za Sonyjev PlayStation. Šta je to značilo za dalji razvoj serijala... Pa ni manje ni više nego bacanje kertridža kroz prozor i baškarenje u blagodetima CD-a. Naša kompanija je konačno mogla da se potpuno razmahne i napravi igru kakvu je oduvek želela. Savršenstvo. Čisto savršenstvo, barem za to vreme. Ali, o tom savršenstvu ćemo govoriti u sledećem broju...
Čisto da napomenemo, to nije bila prva Squareova igra za ovu konzolu. Pre toga je urađena neka mešavina između RPG-a i tuče po imenu Tobal No.1. U pitanju je bila igra za koju je likove dizajnirao Akira Torayama, nama poznat po svojim kreacijama za Dragon Ball Z i Chrono Trigger. Igra je bila klasična tuča, ali je posedovala i takozvani quest mod koji joj je davao i RPG dimenziju. Ona nije bila neko čudo, malo ko je se danas seća, ali je posedovala jednu veoma bitnu stvar - demo za Final Fantasy 7.







Terra

Iako Final Fantasy 6 u suštini nije imao glavni lik, devojka Terra je definitivno bila najrazvijenija ličnost u igri. Na samom početku ona je bila predstavljena kao veoma misteriozna osoba koju kontroliše Imperija i koja ima dar magije. No, istovremeno, ona je i prvi lik koji ćete u igri voditi. Ona će preći na stranu dobra, izgubivši pri tom sećanje. Naravno, vaš zadatak će biti da joj pomognete da ga vrati. Kako je ona potomak čoveka i polubožanstva, imaće velikih problema u odnosima prema ljudima, ali i sa samom sobom. Jedan od najdirljivijih trenutaka u igri jeste onaj kada Terra konačno nađe svoje mesto pod suncem i odbije da se pridruži družini kako bi ostala u jenom seocetu gde će se brinuti o siročićima.



Jedan od prilično sporednih, ali i najomiljenijih likova iz FF 6 ostao je Shadow. Na početku vam je predstavljen kao osoba koja bi ubila svakoga ko joj stane na put samo da bi došla do novca, ali vremenom otkrivate da u njegovoj ličnosti ima mnogo više toga. On je u suštini usamljenik čiji je jedini prijatelj verni pas Interceptor. Dolaziće u najneočekivanijim trenucima i nestajati u nepoznatom pravcu. Nažalost, taman kada ga zavolite, Shadow će poginuti. Ali... to ne mora da bude tako...

Shadow



Naravno, najveći zlotvor je obično i najzanimljiviji i najintrigantniji lik u igri. On je proizvod prvog pokušaja stvaranja Magitech ratnika, u čemu verovatno leži i objašnjenje njegovog karaktera. Njegova surovost nema granica, a bukvalno sve što uradi je zlo. Ruke su mu krvave do lakata, a ni izdaja mu nije stran pojam. Naravno, on je vaš najveći neprijatelj u igri, kao i finalni boss kojeg ćete morati da savladate kako biste vratili svetu mir.

Kefka



PlayStation

Izdavač: SCEE
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	7	75%

autor: Miloš Marković

STUART LITTLE 2



Kao i struja, proizvodjači igara uvek idu linijom manjeg otpora. Oni se trude da sa öto manje posla zadovolje publiku, a da pri tome vrate uloûen novac. Kada se poizvodi neka igra, ona uvek ima neku namenu. NPR. Tony Hawk je trebalo da bude najbolja simulacija skejta na PSXu i PS2 i jeste. GT je najbolja voûnja. E sada sve ove pomenute igre su zahtevale mnogo meseci rada, ne bi li zadovoljile i one od najprefinjenijih igrača. Za razliku od njih upravo opisujem onu igru za koju sam siguran da nije uloûeno mnogo truda, već da je sve nekako zbrzano.

Stjuart Litl predstavlja jednu akcionu platformu namenjenu mladjim igračima(shvatate li sada poentu manjeg otpora). Klinci, koji će sigurno kupiti ovu igru, neće mariti za gameplay koji nije kao kod drugih igara. Neće mariti za kontrole koje nisu realne kao kod drugih igara. Oniće uzeti ono öto im se servira. Ovo sam sve pomenuo, jer kada se segledaju sve igre za mladje one su u suötini iste, morate priznati svi!

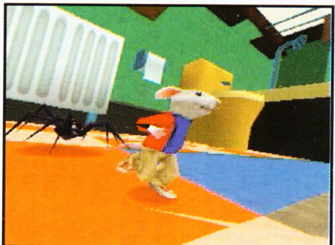
Stjuart litl je napravljen tako da on od igrača(čitati deteta) neće traûiti nikakvo predhodno iskustvo u igranju. Sve je pojednostavljeno do maximuma. Naûalost po naću decu potrebno je poznavanje engleskog jezika kako bi razumeli čta im se ispisuje u gornjem delu ekrana. Sva sreća pa su Srbi, kao i njihova deca pametna, pa će od samoga starta krenuti sa probavanjem komandi i igrom, a verujtemi video sam na sopstvenim očima da to deluje.

Uglavnom će igra traûiti od igrača da skakuće po platformama ili pak da vozi skate i izbegava prepreke(kao Hugo na noju), pri čemu će sku-pljati zvezdice i satopve a da ne spomenem da se koristi samo nekoliko tastera uključujući i kursor.

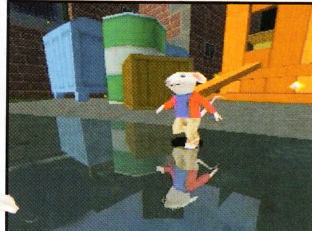
Cela igra je uradjena u totalnom 3Du, ako ste igrali Crocka na PSX ili Maria64 na N6, znate o čemu pričam. Igrač ima veliku slobodu kretanja, kao i totalnu kontrolu kamere, öto je mač sa dve oötrice. Na prvi pogled rekli bi naivni ljudi to je ok, ali onaj ko malo bolje poznaje PSX i njegove grafičke moći, zna da će kamera često zaglavljivati. Naûalost, u ova igra nije izuzetak. U pojedinim delovima nećete videti Stivja kako skakuće sa platforma ne platformu i sigurno će te pasti. Takodje moram uputiti i malu zamerku na duûinu nepobedivosti posle izgubljeng ûivota. Malo mladjem igraču moûe da se desi da će igubiti sve ûivote pre nego öto shvati öta ga je snaölo! Naravno ako bi ozbiljno kritikovao ovu igru, onda ona ne bi zasluûila niöta iznad 50%, ali kako je ovo igra za mladji naraötaj, onda moûemo da progledamo kroz prste i da je jedna od boljih o svojoj klasi.



öto se grafike tiče, znate i sami da je sve standardno. Lepo zamiöljeni nivoi, koji su stvarno colorfull, kao i celokupno okruûenje u igri koje podseća na prvi deo filma, ali to znaju samo oni koji su odgledali upravopomenuti film. Recimo samo ovo, da će svako dete koje bude provodilo uz ovu igru, misliti da gleda jedan crtanifilm. Zanimljivo je i to da igra obiluje 3d sprajtovima kako bi se uötedelo na poligonima za glavnog lika. Malu zamerku moram uputiti na zvuk. Naime glas glavnog lika, kao i joö nekih je "malo" viöe piskav, ali boûe moj.



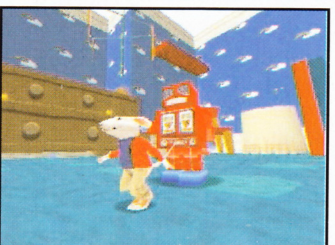
Sve u svemu kada se sabere i oduzmu utisci, dolazimo do zaključka da ova igra moûe da zabavi mladju publiku na neko vreme, a i ponekio stariji igrač moûe slobodno da odigra malo igru čisto da se zabavi.



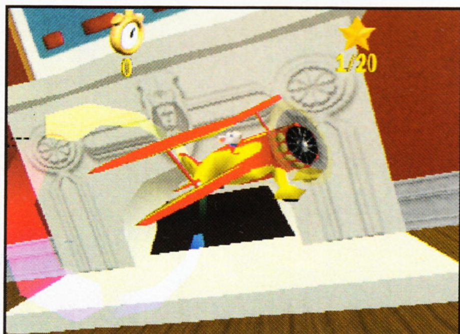


O filmu

Za rad na filmu angažovano je oko 30 profesionalnih animatora, koji su se trudili da što vernije predstave vašeg omiljenog kućnog miša. Takođe treba uzeti u obzir da je samo na licu radilo njih 10. Efekat će te moći da vidite sredinom meseca Oktobra, kada će se ovaj film prikazati i u našim bioskopima.











Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om
NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !
Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

X-Files, Egypt

✉ Ćao Bonusovci,

Imam problem koji ne mogu da rešim, pa Vas zato molim da mi pomognete. U igrici X-Files, posle razgovora sa klošarom dobijam traku, odlazim u office i postavljam traku u kompjuter. Na video snimku mi se pokazuje doktor u operacionoj sali i njegov dosije. U inventaru imam stileto, fotografiju Ruskog kriminalca i još neke predmete. Ne znam šta dalje da radim.
U igrici Egypt u prostoriji sa leševima žena, nalazim ćup i neki predmet koji se nalazi u dnu svećnjaka. Kad pokušam da izađem uvek mi pokaže Game Over, jer mi kaže da sam ukrao neki predmet i ne mogu da ga ponesem, već moram da ga vratim na mesto. Šta treba uraditi da bih mogao da izađem?
Molio bih da mi rešenja date u narednom broju Bonusa ili na E-mail: narsic@ptt.yu.

Unapred Zahvalan Boban.

Soul Edge

✉ Pozdrav svima u Bonusu

Soul edge: Nove likove ćeš dobiti kada: - otvoriš sva oružja za Sophitiu, sva oružja za Seighfrieda, svih 70 oružja, završiš arcade mod sa svakim likom, završiš arcade mod prvo sa Hwangom, a zatim sa Seung Mi Nom. Zadnje znaš kako se nalazi, jer ga imaš za nekoliko likova, a ako ne, kontaktiraj me putem e-maila. Pomoc za sugrađanina Acu: Preko jedne od provalija postavljene su daske. Pređi preko njih i u poštanskom sandučetu uzmi ključ.
Meni treba pomoć u igrici Brocken sword 2. Stigao sam u Srednju Ameriku i potreban mi je detonator da bih oslobodio zatvorenika u zatvoru.
Da li će mi biti objavljeno pismo sa lokacijama GFova za Final Fantasy 8 ako ih posaljem?

panter69vi@yahoo.com

Hoće
Redakcija

From: "Zoran Milutinovic"

✉ Da, da opet vaš ozbiljni biznismen sa ozbiljnim rešenjima i ozbiljnim problemom... Prvo da krenem sa rešenjima. Pomoć za Dragana iz Zaječara u vezi sa Tekken 3-ojkom: pre nego što otključaš sve kostime treba da znas jednu ružnu istinu: NEMAJU SVI LIKOVI 3 KOSTIMA! Imaju ih samo:Jin, Law, Xiayou, Gun Jack, Eddy i Anna. Da, da na žalost. Da bi ih otključao moraš svaki lik da biraš određen broj puta: Jin-50, Xiayou-50, Anna-25, Gun Jack-10. Za Law-a i za Eddy-a su na početku otključani. Samo što 3 kostim za Law-a biraš tako što ćeš pritisnuti O i □ istovremeno a za Eddy-a START. Kada izabereš Eddy-a na START otvorićeš Tigera. Pređi igru sa njim i otvorićeš zadnji snimak: Supa Fly za Tigera. Ovaj snimak je mučio tvog imenjaka iz BGD-a... Samo još nešto: najlakše ćeš otvoriti treće kostime za likove tako što ćeš ući u "team battle mode" namestiti na jednog borca i tako ga birati određen broj puta. Zavisi sa kojim likom otvaraš kostim. Da bi video koliko si već puta birao likove (gore navedene) uši u options, idi na records i na Caracter ussage data. Tu ćeš videti koliko si ih puta birao. A sad pomoć za ne znam tačno koga, ali je tražio šifre za Tenchu 1, 2 i za 3 na PS2. Pošto ima puno, ali baš PUNO šifara ne bih da ih objavljujem, jer moje pismo neće biti OBJAVLJENO u Bonusu jer se već odužilo... Ako ti trebaju šifre zovi me na (014/234-034) ili na moj e-mail...
Pozdrav najboljoj redakciji i puuuuuuno pozdrava za Miroslava Đorđevića...
P.S. i ja obožavam Cardinal Syn....

Pozdrav od Dextera...!!!!

Pomoc Stefanu iz br. 25

✉ Pozdrav Bonusu i svim Bonusovcima.

Ja sam tu da pomognem Stefanu iz broja 25. Kada uspavas Flafija i dođes do opake biljke treba samo da pucaš (tj. da bacaš čini) u nju i ona će posle nekog vremena osloboditi Rona i Hermionu.
A evo i nekoliko sifri.
HARRYDEBUGMODEON - debug režim za sve nivoe (F7 za brisanje)
HARRYGETSFULLHEALTH - popunjava skalu zdravlja
HARRYNORMALJUMP - veci skok
HARRYSUPERJUMP - super skok
A sada mala pomoć za mene. Zaglavio sam se u igri "Crash Bandicoot - The Wrath of Cortex". Stigao sam do kraljice u drugom svetu i ne mogu da je pređem.

Unapred zahvalan Marko iz Beograda.

Grand Theft Auto III

PlayStation.2

SVE TAJNE IGRE

Grand Theft Auto 3 developer DMA Design publisher Rockstar Games

GAMEWALLPAPERS.com

Kako biti uspešan kriminalac...

Pre početka moramo da napomenemo da je ovo vrlo slobodna igra i da nikako ne treba uzimati glavnog junaka igre kao raw model u životu. Kriminal u igri je jedno, a na ulicama drugo...

Sam naslov kaže - Velika Krađa Automobila je glavni deo igre. Što duže budete igrali više ćete raspoznavati proizvođače i modele automobila koji krstare po Liberty City-ju. Sigurno ćete među njima naći i svoje favorite. A sada evo nekoliko uopštenih saveta u vezi sa vozilima.

Oduzimanje vozila

Malo je građana Liberty City-ja koji zaključavaju vrata svog automobila u vožnji, ali zato daju sve od sebe da izbegnu saobraćajke i popriličnо poštuju saobraćajne propise. Ovo svakako ide u prilog vašim namerama. Sa obzirom da možete da IZVUČETE vozača iz kola samo u slučaja kada stoje ili se kreću sasvim lagano. Naravno da će savesni građanin zakočiti ako stanete na put njegovom autu pa ćete sasvim ležerno moći da priđete vratima i preuzmete dalju kontrolu nad vozilom. U najgorem slučaju vozač će izmanevrisati oko vas i produžiti dalje.

Evo još uopštenih saveta

Vozila ima svuda unaokolo. Pored gomile vozila koja se kreću ulicama, tu je i veliki broj parkiranih vozila koja samo čekaju na vas. A mnoga od ovih vozila ni nećete naći na ulicama.

Ako u sred otimačine vozila počnete da se krećete u suprotnom pravcu nećete moći odmah da uskočite u vozilo.

Policijska vozila su uglavnom zaključana. Ali ako pokušate da ukradete vozilo, organ reda će izleteti iz auta što vama daje šansu da utrčite u auto sa druge strane.

Ukoliko vas momci u plavom opaze da kradete vozilo, tog trenutka postajete tražena roba. Još jedan način da skrenete pažnju na sebe je da ukradete auto sa alarmom, mada se on ubrzo isključuje a Blue Boys-i moraju biti jako blizu da bi vas čuli.



Ukoliko se nađete za volanom sportskog automobila, NEMOJTE voziti na šmeker-gasu niti se zaustavljajte u gengsta-hud zonama. Niste vi JEDINI lopov u gradu!

Umetnost vožnje

I iako ćete trčanjem kroz ulice Liberty City-ja izgrađivati kondiciju, vožnja je ipak lakša i brža opcija.

Svaki model automobila ima svoje karakteristike: maksimalnu brzinu, ubrzanje, upravljivost, stabilnost i izdržljivost. Što više kilometara budete imali na cajgeru više ćete iskustva imati sa različitim automobilima pa ćete sami znati koji su najbrži, koji su najupravljiviji a koji su prosto zabavni za vožnju.

Evo još ponekog saveta o načinu vožnje koje treba imati na umu

O pravilima u saobraćaju razmišljajte više kao o sugestijama nego kao o zakonu. Čak i ako prolećete kroz raskrsnicu na punom gasu kroz crveno svetlo u suprotnom smeru niste pogrešili ukoliko se ne zaustavite u, recimo, policijski auto.



Nigde nećete stići ako svaki čas lupite u nešto. Ako igrate vremenski ograničenu misiju ili se trkate protiv nekoga, uzmite auto koji će poslušno slediti vaše zamisli. Ništa vam ne vredi ako ste uzeli ultra brz auto ako ga ne dovezete do cilja u jednom komadu.

Probajte da memorišete lokaciju objekata kao što su stepenice ili litice, a posebno obližnju Pay 'n' Spray radnju. One će vas držati van rešetaka ako ih budete efikasno koristili.

Posebno ludi (insane) skokovi će biti zabeleženi (pod statistikom) i NAGRAĐENI.

Ubrzo po izbijanju plamena iz haube vaš auto će eksplodirati. Ukoliko prevrnete auto iskačite momentalno - eksplozija je neminovna!

Provozajte se po gradu na šmeker-gasu. Čak i prvo ostrvo je teško zapamtiti u celini. Suštinski je važno da znate kako da stignete od jedne lokacije do druge bez mnogo lutanja. Taksi misije će vam sjajno poslužiti u tome da vas nauče navigaciji kroz grad, a takođe su odlična prilika da zaradite i nešto keša.

Bez alata nema ni zanata

Pre negoli započnete posao, nije zgoreg da pregledate sav alat koji imate. U GTA trojci ćete imati jošte kako veliki izbor sredstava za nanošenje štete, bola i uopšte destrukcije, od kojih su neka lakše a neka teže dostupna.

Ovaj deo rešenja će vam dati pregled efikasnog korišćenja vašeg arsenala, kao i vrline i mane određenih elemenata.

Tupi predmeti

Divljačko premlaćivanje nekoga tupim predmetom možda nije stilski ali je zato garantovano daje rezultate. U određenim trenucima umlaćivanje protivnika se zahteva od vas (ili vam samo donosi satisfakciju, bilo moralne, bilo materijalne prirode) tako da bi bilo dobro da se uvežbate i u ovom aspektu igre.

Pesnice

Mogu vam oduzeti sve, ali ćete uvek imati čvrste pesnice i lake nogice (preduslov za napredak u ovoj privrednoj grani). Trebaće vam više udaraca da bi nokautirali nekoga i još



nekoliko dodatnih za OVERU protivnika. Ipak, ovu vrstu razračunavanja izbegavajte koliko god je moguće.

Be(j)zbol palica
Večita misterija - bezbolna palica?
Hm, dakle za razliku od pesnaja, verna bezbolka obara ljude sa nogu sa lakoćom. Posle toga, jedan ili dva udarca osiguravaju da nesrećnik više neće ustati. Ukoliko posle dejstva planirate da odmaglite, ODLOŽITE palicu, tačnije promenite sredstvo KOMUNIKACIJE na pesnaje.

Vatreno oružje
Cevka znači MOĆ. Arsenal oružja kojim raspolažete je poprilično širok (samo sačekajte oktobar da vidite Vice City!). Ukoliko dovedete nekoga na nišan, a taj isti neko nije gengsta, vrlo često



ćete moći da se divite njegovom BRANJU GROŽĐA (khm, ruke uvis, ok?). Ova pojava ima kratkotrajan efekat, tako da pripazite da ne uperite pucu na nekoga ko bi takođe mogao biti u posedu VATRENE MOĆI.

Pištolj
Vaše prvo oružje. I dok će vam i najobičniji primerak omogućiti da nesmetano sprintate sa njime u ruci i prangijate, nije da ćete tako postići neke rezultate. Ako pođete na nekoga sa VEĆIM oružjem, ili na više pucača odjednom, niste odabrali MUDRO. Njime takođe nećete postići efekat protiv vozila. Prilično lako se nalazi.

Uzi
Ovo je već napredak u odnosu na običan pištolj i prilično je primenljiv. Dovoljno je lagan da sa njime možete trčati, a solidan broj metaka u sekundi znači više MOĆI. Ukoliko se ukaže potreba njime možete UKLONITI i auto sa dva klipa. Bilo bi dobro da ovu stvarčicu uvek nosite sa sobom. Možete ga pokupiti iza POČIVŠEG gengsta momka.

Shotgun
Evo vašeg prvog težeg naoružanja. Ništa od trčanja sa ovim u rukama, ali je zato MOĆ dodatno uvećana. Jednim hicem možete oboriti čoveka sa pristojnog rastojanja, a raspršivanje će pokositi celu grupu bliskih protivnika. Ukoliko otmete pandurski auto, iz njega izlazite sa sačmarom i 4 metka.

AK-47
Klasika. Kaunter Strajk je približio upotrebu i karakteristike ovog oružja širokim narodnim masama. Ali svako oružje ima svoje mane pa ni Kalaš nije izuzetak. Ništa od kretanja i pucanja sa ovim oružjem selektovanim. Pa čak i uz ovakvo ograničenje, MOĆ je ZNATNA, i dobro će poslužiti ukoliko PREGOVARATE sa brojnim protivnicima ili vozilima.

Snajper
Sjajna za atentate i borbu na daljinu, snajper spada u precizne alate. Samo dovedite crvenu tačku na metu i pritisnite obarač. Tane će stići baš gde treba. Ovim oružjem rukujete iz prvog lica. Dok gledate kroz sočivo možete da zumirate napred i nazad da bi efikasno odradili udaljene mete. Često ćete moći da posmicate čitave grupice neprijatelja pre nego što shvate šta se dešava. Bilo koji auto ćete UPALITI sa sedam hitaca, tako da ako vam treba daljinska eksplozija, imajte ovo oružje na umu. Posebno je efikasno uz adrenalinsku pilulu.

M16
Hm. Barem u ovoj igri ovo je mnogo bolji izbor od AK-47. Iako vam ograničava kretanje u potpunosti (kao i Kalaš), efikasnost ove BRUSILICE nema premca među ostalim oružjima. Iz prvog lica možete gađati u svim pravcima. Trzaj koji proizvodi veliki broj metaka u sekundi će uticati na preciznost, stog koristite kratke rafale. Ovo je jedno od ukupno dva oružja koji mogu PRIZEMLJITI helikopter (najbolje rezultate daje ciljanje u rotore), i malo je prilika kada neće biti korisno.

EKSPLOZIVI I ZAPALJIVA SREDSTVA

Molotovljev koktel
Iako se nikako ne može nazvati haj-tek sredstvom, ova flašica daje vrlo razarajuće efekte. Kada padne na zemlju, rasprskava se i stvara vatreni krug koji će ispržiti sve i svja koji se nađu u njemu - UKLJUČUJUĆI i vas. Što drže zadržite dugme duže će i flaša leteti.

Bacač plamena
Ovo oružje će vas posebno NALOŽITI na igru. Iako mu je domet ograničen, šteta koju nanosite ovim ŠVAJS-APARATOM je golema. Možda nećete moći često da mu nađete adekvatnu primenu, ali pored Molotovljevog napitka, upotrebom ovog alata ćete začas naći posla vatrogasnim kolima.

Granata
Eksplozija u konzervi. Nekoliko sekundi po izbačaju eksplodiraće i vrlo efikasno poravnati protivnike. Radijus dejstva je vrlo širok pa PAŽLJIVO gađajte, jer ako se odbije od nekog predmeta ka vama... Direktnim pogotkom ćete eliminisati vozilo. Zauzmite zaklon pošto je hitnete.

Bazuka
Ovo je vrhunski domet vatrenog oružja u



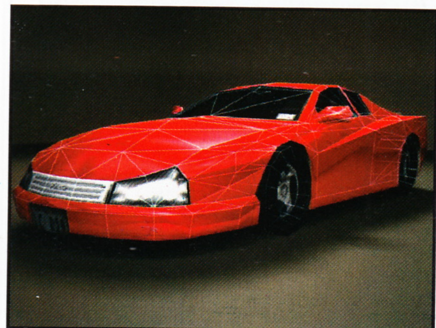


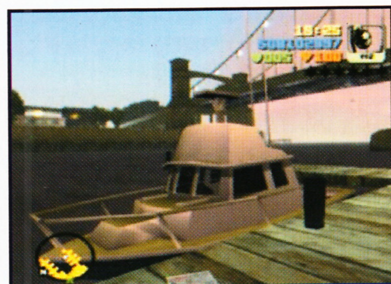










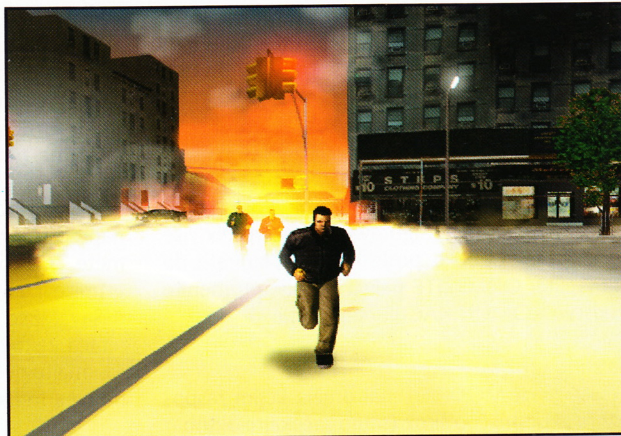








mnogim drugim igrama, pa i ovde. Sa ovime u rukama - PLAŠIĆE VAS SE! Nišanite iz prvog lica, i nišanite UDALJENE objekte! Ako nanišanite blizak objekat i OKINETE, najviše ćete pomoći vašim NEPRIJATELJIMA...

STAYING ALIVE - ILI KAKO PREŽIVETI U LIBERTY CITY-JU



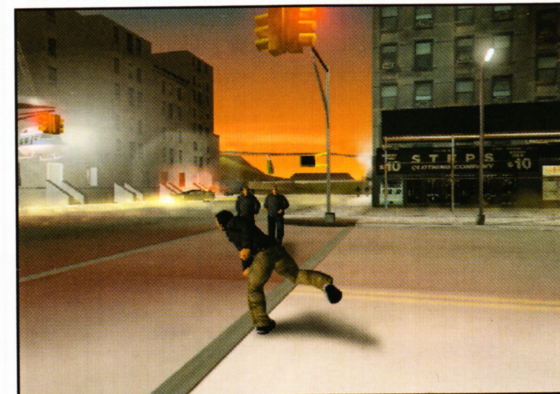
I fought the law, and the law won...
Jedna od najjačih organizacija koja je protiv vas od samog starta je Liberty City Police Department. Bilo da izvršavate važnu misiju ili ste prosto krenuli u seriju prangijanja, žandari su tu da vas upute - bilo u stanicu, bilo Bogu na istinu.

Na prisustvo policije se prosto morate navići (nije da će vam biti teško...), pa ćemo vam u ovom delu bolje upoznati sa neprijateljem i načinima borbe protiv istog.

Wanted Level
Osim vaše životne funkcije (količina energije) najvažniji pokazatelj na ekranu je Wanted Level. Šest zvezdica - što više upaljenih to gore po vas. Jednu zvezdicu možete skinuti u bilo kojim okolnostima ako pređete preko simbola "police bribe". A ukoliko odvezete auto do Pay 'n' Spray servisa, promenom motora i farbanjem pogasićete sve zvezdice, naravno ukoliko niste u vozilu hitne pomoći ili organa reda! Evo šta vas čeka.

Svaka zona ima svoj maksimalni nivo. Portland ima 4, Staunton Island 5, a Shoreside Vale punih 6 zvezdica!

Jedna zvezdica •
Situacija
Ako vas primeti usred kriminalne radnje, organ reda i mira će pojuriti za vama. Pucnjava i pravljenje problema na mestima gde nema policije će rezultirati dolaskom patrolnog vozila na vašu lokaciju.
Protivnici
Žandar koji vas je spazio ili je poslat za vama će pokušati da vas locira i privede živoga. Njegove kolege koje vas vide dok imate ovaj rang će se



pridružiti poteri.
Kako OHLADITI situaciju
Prosto izbegavajte kontakt sa policijom kratko vreme i stvari će se ohladiti. Trudite se da udaljite od lokacije na kojoj ste stvorili problem i budite malo tiši.

Dve zvezdice ••
Situacija
Da bi ste dostigli ovaj nivo, moraćete da ŠTETITE malo više. Kvalifikovaćete se vezanim ubistvima civila u kratkom periodu i ako direktno ili indirektno prouzrokujete smrt policajca i eto vam dve zvezdice.
Protivnici
Policija ima dozvolu da primeni silu. Više policijskih automobila će pokušati da vas izbaci iz trke, a policajci pešaci će pucati na vas.
Kako OHLADITI situaciju
Možete da iskulirate i izbegavate kontakt sa policijom dok vam zvezdice ne izblede. Može i potrajati.

Tri zvezdice •••
Napravili ste LOŠU stvar. Ubistvo policajaca koji su na zadatku da vas privedu ili još više ubistava civila će vas dovesti do tri zvezdice.
Protivnici
U ovom trenutku na vratu imate popriličnio policijskih vozila koja vas jure, kao i policijski helikopter nad glavom. Policajci često prvo pucati pa onda postavljati pitanja.
Kako OHLADITI situaciju
Ovog puta se nećete tako lako izvući, pa ili pokupite police bribe ili idite na farbanje.

Četiri zvezdice ••••
Situacija
Ukoliko ovaj status niste dobili na početku neke misije onda ste Cop Killer! Ovo znači da ste mnogo naljutili predstavnike reda i zakona svuda unaokolo.
Protivnici
Kao dodatak svemu prethodno navedenom, SWAT timovi su angažovani da vas SPUSTE NA ZEMLJU. Protivnički vozači su veštiji a SWAT-ovci su vrlo nezgodni.
Kako OHLADITI situaciju
Više police bribe-ova ili pravac Pay 'n' Spray su jedini način.

Pet zvezdica •••••
Situacija
Treba načiniti mnogo meteža, ubistava i razaranja da bi dostigli ovaj nivo traženosti.
Protivnici
Ulozi se debelo gomilaju protiv vas u ovom trenutku. Crni FBI automobili sa vrhunskim vozačima za volanom će učiniti sve što je potrebno da vam DOHAKAJU. U vratolomnoj vožnji ka najbližem Pay 'n' Spray servisu na repu ćete imati čitave kolone vozila.
Kako OHLADITI situaciju

Pay 'n' Spray vam je jedina nada.

ŠEST ZVEZDICA ••••••
Situacija



E SAD STE GA UPRSKALI!!!
Protivnici
Povrh svega US Army je izaslala svoje predstavnike (naoružane M16-icama) uz jedan ili više Rhino tenkova. Srećno vam bilo...
Kako OHLADITI situaciju
Ukoliko nekim čudom stignete do Pay 'n' Spray-a, možda ćete i uspeti da ispričate kako ste to izveli.

WASTED, BUSTED?

Dosta je stvari u Liberty City-ju koje možete napraviti da bi vas neko ohladio, ali na svu sreću gradska bolnica ima doktore koji će vas čudesnim veštinama i trikovima vratiti u život. Naravno, uz SKROMNU nadoknadu...
Ukoliko ste tanki sa kešom maksimalna suma od 1,000 dolara će vam možda počistiti račun u banci (pa tamo i lopovi imaju račun u banci), ali zato postoji bezbroj načina da te pare zaradite, koji će vas često ponovo VRATITI u bolnicu...
Takođe ćete nazadovati ako vas budu uhapsili. Na wanted levelu od jedne zvezdice policija će mnogo češće pokušati da vas uhapsi nego da vas upuca. Često ćete izbeći hapšenje ako petama date vetra, ali na višim nivoima traženosti mnogo verovatnije ćete biti upucani ukoliko vas ne opkole ili se ne nađete u ćorsokaku bez vozila. Ukoliko vas policijska vozila ubace u sendvič bez priloga, najbolje ćete uraditi da maznete jedno od njihovih vozila i put nastavite u njemu. Ukoliko vas ipak nateraju da poljubite beton da bi vam nadenuli srebrno sive narukvice, platićete 400 'lara kazne.
Bilo koja od ovih situacija će dovesti do toga da ostanete bez celokupnog arsenala koji ste imali sa sobom, i do prekida misije koju izvršavate. Da se ne bi doveli u takvu situaciju snimajte često, ali ima načina da i posle takvog pada budete spremni da rokate odmah po izlasku (kasnije malo...).

Poslovanje sa bandama

Vaši odnosi sa svakom od mnogobrojnih mafijaških organizacija će se menjati tokom vremena zaavisno od vaših akcija i od toga koliko ste daleko odmakli u samoj igri. Neke misije ćete mnogo lakše završiti pre nego što se određeni događaji odigraju, o čemu ćete više pročitati u sledećem delu rešenja: Dalji napredak u svetu kriminala. Sada ćemo dati još saveta o tome kako se držati prema gengsta momcima.

Napadom na pripadnika bande ćete alarmirati sve ostale članove u blizini da pođu na vas.

Policija vam nikad neće POMOĆI ako praše po vama, ali će zato uvek biti tu da vas SPREČI u prangijanju.

Potrudite se da zapamtite koji je karakterističan tip automobila za svaku organizaciju, i dobro pogledajte unaokolo pre nego što otmete vozilo pred gomilom gengsta komšija.

DOBRO razmislite pre nego što zaj... mafijaškog bosa, jer će vam taj potez napraviti određene zone vrlo opasnim za vožnju.

Dodatni prihod

Vozačke misije i nagrade
I dok će pronalaženje skrivenih predmeta obogatiti vaše skrovište, najviše rezultata ćete postići završavanjem određenih misija.

Vigilante Misije

Vozilo
Policijski auto, Enforcer, Rhino (tenk)
Opis
Kada aktivirate Vigilante misiju, kriminalac će vam se pojaviti na radaru. Dobijate dva minuta vremena da pronađete i eliminišete metu, a poteru možete nastaviti van vozila na najviše 59 sekundi. Svaki put kad eliminišete krimosa, dobijate vremenski bonus i nagradu koja se povećava za po 500 'lara za svaku sledeću metu (brojanje počinje od 500 i resetuje se na nulu svaki put kad vam vreme istekne ili vas neutrališu). Još jedno upozorenje - vi još uvek radite van zakona, tako da glatko možete povećati svoj wanted level. I konačno, za kolekcionare - u ovim misijama će zlikovci povremeno voziti vrlo retka vozila...



Nagrade
Pošto uhvatite 10 krimića u vašem skrovištu će se pojaviti police bribe predmet. Kad smaknete čitavih 20 dobićete i drugi police bribe. Ako ponovite ovaj proces za sve tri zone, imaćete dovoljno mita (police bribe je mito za policiju) da se izvučete sa bilo čime.

Taxi misije

Vozilo
Bilo koji tip taksija.
Opis
Vrlo nalik na igru Crazy Taxi, cilj ovih misija je da prevezete vašeg putnika od tačjke A do tačke B za što kraće vreme. Potencijalni putnici će vam biti označeni na radaru kao roze tačkice, a kada stanete da ih pokupite njihovo željeno odredište je označeno zelenom tačkicom. Odbrojavanje počinje kad pokupite prvog putnika. Količina











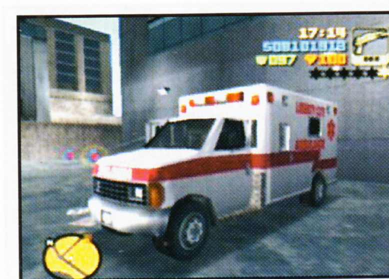












vremena koja vam je data zavisi od rastojanja do ciljne lokacije, a naravno što brže stignete više ćete para zaraditi. Ako previše oštetite vozilo ili napravite neku ludu vratolomiju, onog trenutka kada malo usporite putnik će vam pobeći iz vozila. Kada već dovoljno oštetite taksi morate ga opraviti ili će putnici potražiti drugog prevoznika.

Paramedic misije
Vozilo
Ambulantna kola.
Opis
Vreme je da se odužite društvu. Na početku dobijate minut vremena da stignete do lokacije povređenog građanina. Po ukracavajnu dobijate još malo vremena da stignete do bolnice. Tajmer inače otkucava sekundu za sekundom, ali ako previše udarate vozilo o prepreke time narušavate zdravlje pacijenta pa će vam vreme biti dodatno oduzimano. Ambulantna vozila imaju dosta loš raspored težine pa spadaju u najprevrtljivija vozila u igri, tako da ćete morati da kočite ranije i što više izbegavate sudare. U ovakvoj misiji vam NIKAKO ne treba policijska potera na vratu.



Nagrade
Pošto iščupate 35 povređenih iz kandži smrti, naći ćete predmete za povećanje energije u svakom od vaših skrovišta. Sa 70 pacijenata ćete zaraditi adrenalinsku pilulu. Dok igrate misiju imaćete nivo težine na ekranu. Kad dostignete nivo 12 i moći ćete da beskonačno brzo trčite.

Firefighter misije
Vozilo
Vatrogasno vozilo
Opis
Malo promenite opis posla - umesto da palite pređite na gašenje. Imate vremensko ograničenje za koje morate dovesti vatrogasno vozilo na lice mesta i ugasiti vatru uz pomoć vodenog topa. Uvek ćete gasiti neko vozilo, pa imajte u vidu da ćete moći da dobijete neka vrlo retka vozila kada ugasite vatru. Vatrogasno vozilo je izuzetno izdržljivo ali je zato dosta neupravljivo. Trebaće vam nekoliko sekundi da precizno usmerite mlaz vode tako da se potrudite da što pre stignete do požara.
Nagrade
Kada ugasite 20 požara u svakoj od tri glavne zone, uvek ćete imati bacač plamena u skrovištu.

Igračkice
Na određenim mestima širom Liberty City-ja nalaze se plavi kombiji sa Toyz logoom. Kada ih pronađete aktiviraćete mini igru u kojoj kontrolišete malena radio-upravljana vozila u koja je ugrađena respektabilna količina eksploziva. Znači, dovedite autić do mete i pritisnite dugme, a odatle posao preuzima C4. Prvi put kada kompletirate misiju dobićete po 1,000 'lara za svaku metu koju ste uništili, kao i po 75 baksova za bilo koje drugo vozilo uništeno u radijusu eksplozije. Kada igrate misiju sledeći put moraćete da nadmašite svoj prošli rezultat da bi zaradili nagradu.
Savet - drugi vozači će zaustaviti svoj auto da ne bi pregazili vašeg malog teroristu. Ovo možete iskoristiti da raznesete dva vozila istovremeno.

Misija Diablo Destruction
Lokacija Portland, Hepburn Heights, iza zgrade u blizini stepenica do stanice L-train.
Zadatak Uništiti što više Diablo Stallion-a za određeno vreme.

Misija Mafia Massacre
Lokacija Portland, St. Mark's, pored stepenica od Cipriani restorana.
Zadatak Uništiti što više Mafia Sentinel-a za određeno vreme.

Misija Casino Calamity
Lokacija Staunton Island, Torrington, pored kazina.
Zadatak Uništiti što više Yakuza Stinger-a za određeno vreme.

Misija Rumpo Rampage
Lokacija Shoreside Vale, Wichita Gardens, iza vašeg skrovišta.
Zadatak Uništiti što više Rumpo XL-ova za određeno vreme.

DIVLJAŠTVO

Vi verovatno mislite, kome treba opravdanje za serijska ubistva? Pa u GTA 3 vam ono sigurno nije potrebno, ali ako zarađujete pare i čistite ulice dok to činite onda...
Završetkom vašeg prvog Rampage-a zaradićete 5,000, a suma će se duplirati za svako sledeće uspešno divljaštvo. Šta se u stvari od vas traži u Rampage-u? Recimo da ukokate što više pripadnika neke bande sa određenim oružjem za zadato vreme. Ako ne uspete u tome meta se seli na drugu lokaciju. Neke od ovih misija su prilično lagane, ali su neke zato sasvim zahtevne. Vremensko ograničenje za sve Rampage misije je 120 sekundi.

Evo par saveta koji će vam biti od koristi u Rampage misijama

Često će lokacija za Rampage biti od velikog značaja, pa uzmite u obzir da li hoćete ili nećete da budete na teritoriji određene bande.

Zbog vrlo visokog rizika koji prati izvršenje ove misije preporučljivo je nabaviti neki armor pre nego što je započnete.



Koristite teren do maksimuma. Ako možete da se postavite na uzdignuto mesto ili namestite prepreku između sebe i protivnika sigurno ćete mnogo bolje proći nego na otvorenom.

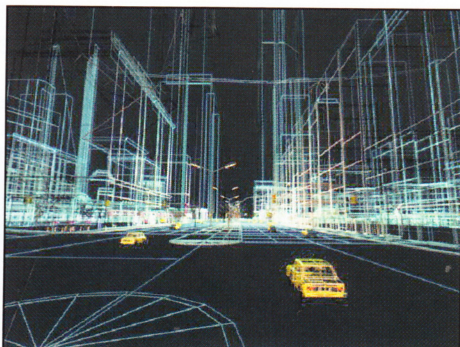
Evo lokacija i uslova:

Portland Rampages

Uslovi
Eliminišite 30 Diablo-sa sa M16-icom.
Lokacija
Red Light District, iza Woody's ili Trentona, izvan košarkaških terena.

Uslovi
Eliminišite 25 Triada sa Uzijem.
Lokacija
Chinatown, prekoputa stare škole blizu Rockstar Billboard-a ili Portland View pord Supa Save

Uslovi
Eliminišite 20 Triada sa sačmarom.
Lokacija
Portland View, prolaz blizu Mean Street Taxi ili Portland View iza bolnice



Uslovi
Eliminišite 20 mafijaša sa AK-47.
Lokacija
Saint Marks, pored Salvatore-ove rezidencije ili Saint Marks, južno od Cipriani restorana u prolazu.

Uslovi
Eliminišite 10 vozila sa granatama.
Lokacija
Pruga L-Train stanice blizu St. Marks ili Trentona.

Uslovi
Eliminišite 13 vozila sa bazukom.
Lokacija
Trenton, preko puta stare škole blizu košarkaških terena ili Callahan Point pored Greasy Joe's Diner.

Staunton Island Rampages

Uslovi
Eliminišite 25 Yardies sa granatama
Lokacija
Belleville Park, iza vatrogasne stanice ili prolaz



južno od Liberty campus-a.

Uslovi
Eliminišite 17 Yardies sa snajperom (head shots isključivo)
Lokacija
Torrington, na vrhu AMco zgrade ili Torrington, na krovu kazina

Uslovi
Eliminišite 20 Yardies sa bazukom
Lokacija
Bedford Point, groblje iza crkve ili Bedford Point, parking okružen zgradama

Uslovi
Eliminišite 16 Yakuza sa Molotovljevim koktelom
Lokacija
Newport, ispred ulaza blizu autoputa ili Newport, iza garaže na sprat

Uslovi
Eliminišite 25 yakuza sa bacačem plamena

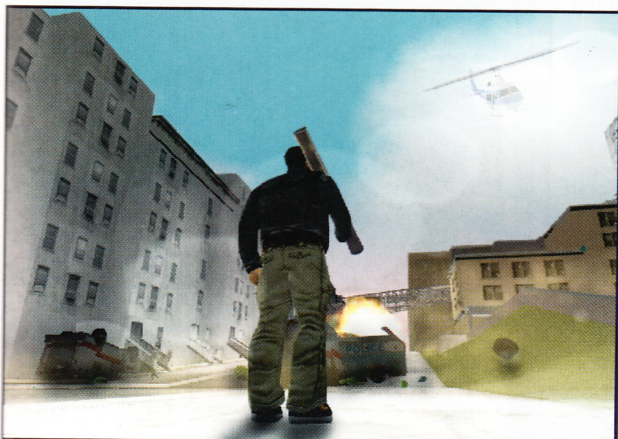
Lokacija
Bedford Point, parking pored Donald Love's HQ ili Bedford Point, iza crkve

Uslovi
Eliminišite 8 vozila sa sačmarom
Lokacija
Belleville Park, severnoistočni kraj ili Belleville Park, jugozapadni kraj

Uslovi
Eliminišite 15 vozila sa M16
Lokacija
Liberty Campus, južna strana ili Fort Staunton, blizu zelene zgrade u gradilištu

Shoreside Vale Rampages

Uslovi
Eliminišite 20 Southside Hoods sa sačmarom
Lokacija
Wichita Gardens, na krovu ispod mosta blizu skrovišta ili Francis International Airport, iza bilborda blizu izlaza sa aerodroma



Uslovi
Head-shot 20 Southside hoods sa M16
Lokacija
Wichita Gardens, iza znaka lignje u stambenoj zoni ili Cedar Grove, praking iza znaka za pumpu
Uslovi
Eliminišite 20 članova Kartela sa bacačem plamena
Lokacija
Cedar Grove, iza civilne garaže sa Landstalker ili Cochrane Dam, garažna zona























Uslovi
Eliminišite 20 članova Kartela sa snajperom
Lokacija
Pike Creek, rampa na parkingu blizu Cochrane brane ili Pike Creek, iza policijske stanice na garaži

Uslovi
Pregazite 20 članova Kartela sa vozilom po izboru
Lokacija
Francis International Airport, blizu ulaza u aerodrom iza znaka ili Pike Creek, travnata zona blizu transportne kompanije



Uslovi
Zapalite 7 vozila otvarajući vatru iz vozila sa Uzijem.
Lokacija
Pike Creek, posle kapije za Punk Noodles zgradu or Cochrane brana, iza stene gde put stiže do planine.

Uslovi
Eliminišite 15 vozila sa bazukom.
Lokacija
Pike Creek, na krovu skladišta ili Francis International Airport, iza bilborda blizu Pike Creek ulaza

Off-Road Misije

Određene misije dobijate kada uskočite u određena vozila. Ovde vam je jedini protivnik štoperica tako da morate proći kroz 20 checkpointa za određeno vreme. Svaki checkpoint vam donosi po 20 sekundi, koje će vam itekako trebati do sledećeg checkpointa. Možete proći kroz checkpointe u bilo kom redosledu. Zbog vrlo lošeg terena ove misije mogu biti jako zahtevne.

Evo i par saveta za off-road misije
Imajte na umu to kako se ponašaju ova vozila, Patriot ima prenos na sva 4 točka i vuče kao lud pa može da se popne uz vrlo strme površine. Landstalker je sklon prevrtanju na ravnom asfaltu, pa obrtite posebnu pažnju na to kako ga vozite. Planirajte rutu unapred upravo iz razloga što možete očisititi checkpointe bilo kojim redosledom. Dešavaće se da je ruta od tačke A do tačke B vrlo komplikovana pa će vam se planiranje višestruko isplatiti.

Lokacije
Patriot Playground:
Portland, Portland View, uskočite u Patriota kod Supa Save parkinga.
Nagrada
$20,000

Multistory Mayhem
Staunton Island, Newport, uvezite normalan Stallion u garažu.
Nagrada
$30,000

A Ride in the Park
Staunton Island, Belleville Park, Landstalker ispred male kuće.
Nagrada
$30,000

Gripped!
Shoreside Vale, Cedar Gardens, nađite Patriota parkiranog u parku.
Nagrada
$40,000

ŠTA SA ODRAĐENIM VOZILIMA?

Pošto ste odradili određeni broj vozila dobićete poruku na pejdžer u vezi sa import/export garažom. Pa čujte, setite se imena igre...
Znači krećemo sa trgovinom kradenim automobilima. Razne garaže će od vas tražiti određene automobile, koje nimalo nije lako nabaviti. Neki se pojavljuju samo u određeno doba dana, neki samo posle određenih događaja a neki samo tokom Firefighter i Vigilante misija. Kada odete do određene garaže tamo ćete zateći spisak automobila za koje su zainteresovani, a da bi nabavili svako od vozila sa liste morate imati pristup svim trima zonama igre. Dobićete 1,000 dolara za običan auto, 1,500 dolara za državni auto, i 200,000 dolara bonusa kada isporučite sva vozila na tražene lokacije.

Portland Garage
Lokacija
Portland, Portland Harbor Area, u Portland dokovima
Securicar
Blista
Moonbeam
Mule
Coach
Yankee
Flatbed
Bobcat



Linerunner
Dodo
Trashmaster
Bus

Patriot
Rumpo
Mr. Whoopee
Pony



Portland Dokovi
Vehicle Crane
Lokacija Portland, Portland Harbor Area, u Portland dokovima
Ambulance
Barracks OL
Enforcer
FBI car
Fire truck
Police car
Rhino tank

Shoreside Vale Garage
Sentinel
Perennial
Cheetah
Stinger
Banshee
Manana
Idaho
Landstalker
Infernus
Stallion
Taxi
BF Injection
Kuru
ma
Cabbie
Stretch
Esperanto



Retka vozila
Neka od vozila na ovoj listi ne možete nabaviti normalnim putem. Zato evo načina na koji ćete se dočepati retkih vrsta a da vam misija ne propadne.

BF Injection
Joey Leone-ov omiljeni bagi. Naći ćete ga u Hepburn Heights ispred Misty-nog stana, zajedno sa Sayonara Salvatore misijom.

Mr. Whoopee
Kamionet sa sladoledom je jedna od retkih veselih pojava u igri. Ako utrošite dovoljno vremena na Vigilante misijama sigurno ćete dobiti priliku da se dočepate jednog za sebe.

Securicar
Ova vozila se često prepadaju zbog dragocenog tovara koji nose, ali ćete ih dosta lako pronaći tokom Vigilante misija.

Thrashmaster
Tony Cipriani se sa ljubavlju obraća ovim vozilima kao đubretarskim kolicima. Dok budete uklanjali smeće sa ulica tokom Vigilante misija, može se desiti da naletite na Thrashmastera.

SKRIVENI DODACI

Na početku igre vaše skrovište je ipak malo više od mesta na kome čuvate automobile i snimate poziciju. Ovde u stvari možete čuvati čitav arsenal oružja. Za svakih 10 skrivenih paketa koje pokupite, moći ćete da podignete još jedan predmet u vašem skrovištu. Predmeti će se otključavati ovim redom.

10/100 packages - Handgun
20/100 packages - Uzi
30/100 packages - Grenades
40/100 packages - Shotgun
50/100 packages - Armor
60/100 packages - Molotov Cocktails70/100 packages - AK-47
80/100 packages - Sniper Rifle
90/100 packages - M16
100/100 packages - Rocket Launcher

Svaki paket će vam doneti hiljadarku u kešu. Kad se dočepati i finalnog skrivenog paketa, bićete nagrađeni sa dodatnih milion dolara bonusa, kada ste se u stvari obezbedili za ceo život.
A sada vam dajemo mape na kojim možete proneći položaj skrivenih paketa.
Lokacije predmeta
Iako ćete sebi olakšati život time što ćete nagomilati predmete u svom skrovištu, Liberty City sadrži čitavo bogatstvo poboljšanja i naoružanja. Određeni predmeti su od ključne važnosti za preživljavanje i u ovom delu rešenja ćemo vam dati više detalja o tome gde se nalaze najkorisniji od njih. Takođe je korisno da znate da ako izbatinate gangstera rano u igri možete steći pristup oružjima koja bi regularnim tokom dobili tek znatno kasnije.

Pištolj
Južna strana Callahan Bridge, na litici

Sačmara
Saint Marks, na maloj garaži
Hepburn Heights, u ćošku blizu stambenih zgrada

Uzi
Trenton, na krovu Liberty City Sawmill
Saint Marks, na kraju dugog prolaza

AK-47
Saint Marks, rampa iza visoke zgrade sa Mafia Sentinelom







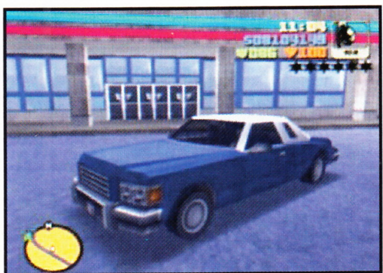








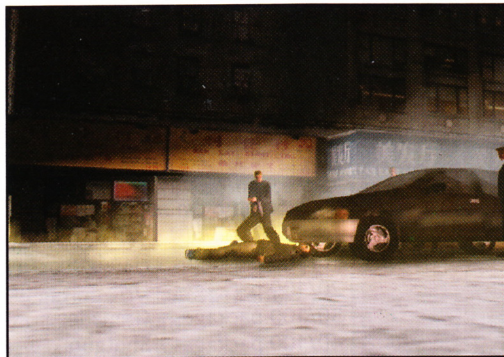








Survival

Energija
Bedford Point, 20th Century zgrada
Bedford Point, crkva
Bedford Point, drveni mol
Belleville Park, USA/France zgrada
Fort Staunton, gradilište
Newport, Asuka stan
Newport, muzej
Rockford, bolnica
Shoreside Bridge, iza bilbord
Torrington, AMco zgrada

Bacač plamena
Harwood, na vrhu Head Radio zgrade

Molotovljev koktel
Iza 8-Ball radnje je tunel. Možete pobiti beskućnike da pokupite par koktelčića.

Survival
Energija
Hepburn Heights, park
Portland Harbor, dok
Portland View, bolnica
Trenton, Liberty Pharmaceutical krov
Trenton, blizu Liberty Pharmaceutical
Torrington, blizu AMco bilborda

Body Armor
Atlantic Quays, na kraju drvenog mola
Portland Harbor, pored broda
Trenton, Liberty City Sawmill krov
Trenton, Liberty City Pharmaceutical krov
Trenton, blizu AM Petroleum building

Adrenalinska Pilula
Chinatown, pored stanice voza
Harwood, između garaža
Portland Harbor, pored dokova
Portland View, bolnica
Trenton, Liberty Pharmaceutical krov

Police Bribe
Callahan Point, Greasy Joe's Diner krov
Chinatown, košarkaški teren
Chinatown, veliki prolaz
Chinatown, stanica voza
Portland Harbor, blizu krana
Saint Marks, end of an alley
Trenton, blizu rampe pored stare škole

Staunton Island

Weapons

Sačmara
Bedford Point, kraj mola ispod mosta
Belleville Park, park spomenik

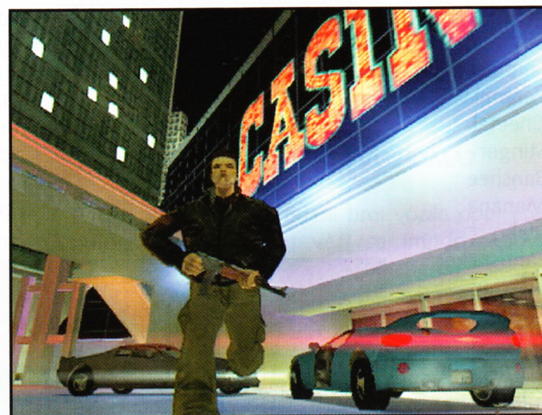
AK-47
Fort Staunton, ispod ograde crvene zgrade na gradilištu

Sniper Rifle
Aspatria, na krovu blizu vatrogasne stanice

Molotovljev koktel

Liberty Campus, oko kampusa

Body Armor
Aspatria, krov vatrogasne stanice
Fort Staunton, gradilište
Liberty Campus, litica pored zgrade
Newport, u tovarnoj zoni blizu Asuka stana



Adrenalinska pilula
Bedford Point, drugi sprat Internet cafe (stakleni zidovi)
Belleville Park, grmlje pored puta
Liberty Campus, severno od skrovišta
Newport, zgrada na desno od Callahan Bridge

Police Bribe
Aspatria, vatrogasna stanica
Bedford Point, pored Love Media
Liberty Campus, jug
Newport, City Hall
Newport, prolaz severno od City Hall
Newport, zemkjani put severno od muzeja
Rockford, pored bilborda kod stadiona
Torrington, Kenji's Casino
Torrington, policijska stanica
Torrington, pored obale južno od kazina





Shoreside Vale

Oružja

Sačmara
Cochrane Dam (brana). Blizu podnožja brane je mala zaravan. Pratite ivicu na desno.

AK-47
Pike Creek, Punk Noodles zgrada
Cochrane Dam, idite stepenicama do druge kule

Snajper

Cochrane Dam, pored drveća na severnoj krivini na vrhu brane.

M16
Cedar Grove, prednji trem kuće na nivoe.

Survival

Energija
Cochrane Dam, donji nivo blizu prve kule.
Cochrane Dam, niži nivo blizu druge kule.
Cochrane Dam, balkon velike zgrade.
Francis International Airport, pored heliodroma
Pike Creek, bolnica
Pike Creek, velika garaža

Adrenalinska pilula
Cedar Grove, parking
Francis International Airport, pored heliodroma
Pike Creek, Liberty Pharmaceuticals
Wichita Gardens, pored D-Ice govornice

Body Armor
Cedar Grove, garaža ispred velikog hotela
Pike Creek, velika garaža
Pike Creek, ogražena zona blizu Pay 'n' Spray

Police Bribe
Cochrane Dam, blizu UnderRoof Storage Company
Francis International Airport, blizu hangara sa Dodo (avion)
Francis International Airport, pored fontane na ulazu u metro
Pike Creek, iza AMco zgrade na stepenicama
Pike Creek, travnata zona pored Turtle Head Fish Company

UNIQUE JUMPS

Postoji 20 vratolomnih skokova u igri i kao i sa ostalim bonusima u igri skala njihovog vrednovanja se geometrijski uvećava. Dodaćete sebi 5,000 dolara na bankovni račun sa prvim skokom, a svaki sledeći će duplirati ovaj iznos. Kad kompletirate i zadnji skok, dobićete mastan bonus od 1,000,000 'lara. Skok će vam se računati samo ako ispunite zadate uslove za skok, tj. ili preletite određenu distancu ili es dočekate na određenom mestu, tako da će vam čseto trebati više pokušaja da bi bili uspešni. Ovde vam toplo preporučujemo samo najbrže automobile. Evo lokacija.

Portland (osam skokova)

Na Callahan Bridge-u (od Stauntona ka Portlandu) postoji žuti crni razgraničivač. Udarite u isti dovoljnom brzinom da bi preleteli širinu mosta.

U Chinatown-u, poterajte auto preko ulaza u metro za jedan lagan skok.

Potražite rampu blizu reke koja se nalazi do vašeg skloništa. Preskočite betonski prelaz da bi kompletirali skok.

Lansirajte se sa brda prljavštine ispod Callahan Bridge-a. Trebalo bi da naiđete od Chinatown-a i preskočite dve pruge.

U Portland dokovima, odmah desno pošto uđete nalazi se rampa koja će vas lansirati preko 4 prikolice.

U Atlantic Quays, nalazi se velika hrpa šljunka iz okeana. Morate doći iz pravca Callahan Point, pogoditi budžu velikom brzinom i preleteti preko jaza do doka.

Pošto završite prethodni skok trebalo bi da sletite baš na sledeću lokaciju. Videćete rampu usmerenu ka dvema zgradama. Gas.

Takođe u Callahan Pointu, blizu autobuske stanice je rampa u pravcu male zgrade.

Staunton Island (4 skoka)
U Newportu, izvezite se sve do vrha garaže na više nivoa. Pokušajte da ne odete previše desno da bi se skok priznao.

Od Asukinog stana u Newportu vozite na jug. Na najjužnijoj tački te oblasti se nalaze dva nagiba i velika hrpa nečega. Treba da preskočite preko vodenog jaza da bi se skok računao, ali je vrlo lako prebaciti metu. Dovoljno je samo da dodirnete tlo na trenutak i skok će se računati.

Ponovo u Newportu vozite južno sve do nadvožnjaka. U sredini je rampa koja spaja dva puta. Poskočite sa vašim autom na uzanu rampu i













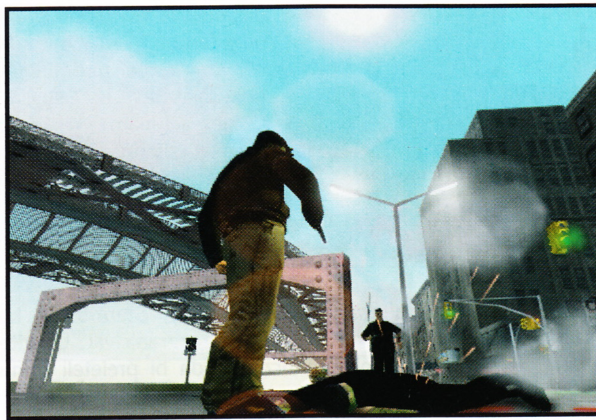












vozite samo pravo dok ne udarite u mali tunel koji će vas lansirati.
Nađite stakleni internet kafe u Bedford Pointu. Cilj je da proletite kroz staklo, pogodite stepenice, i proletite na drugu stranu zgrade.

Shoreside Vale (osam skokova)

Dok vozite uzbrdo do vrha blokiranog tunela, možete da primetite veliki nasip. Možete takođe da primetite da ako se zaletite sa vrha brda i razvijete brzinu, ne bi trebalo da bude problem da preskočite reku i spustite se sa druge strane.

U Wichita Gardens, kada dolazite od Staunton Islanda, primetićete zemljanu stazu na desno koja vodi do starog drvenog mosta. Pravo na most i preskočite na drugu stranu.

Na Francis International Airport-u, užite na parking, ali nastavite van parkinga i pravo kroz kapiju. Ako pratite put i skrenete desno, naći ćete rampu za ukrcavanje koja će vas lansirati.

Takođe na Francis International Airport-u potražite dalje na jugu žuti crne rampe upozorenja usmerene u pravcu hangara i helikoptera. Pun gas preko njih, ako se dočekate na točkove uspeli ste.

U ovoj zoni (Francis International Airport) postoje dva slična skoka. Kada prođete mesto gde ste prvi put skočili videćete hangar sa rampama upozorenja sa druge strane. Nagazite ih iz suprotnog pravca i preletite hangar za uspešan skok. Trebaće vam vrlo brz auto, jer morate preleteti ceo hangar za uspešan skok.

Još jedan hangar možete preskočiti na isti način. Nađite ga i preskočite.

U Cochrane Dam zoni, severno od bonice i policijske stanice, je široko otvorena zgrada na vrhu brda. Ovde imate dva skoka. Za prvi pođite na istok i idite levo sve do drvene rampe. Ako uspete da se dočekate u maloj ograđenoj zonisa drugom rampom skok će biti kompletan.

Morate biti u istoj Cochrane Dam zoni. Potražite mali prolaz južno od rampe sa koje ste malopre skočili. Morate sleteti na krov druge garaže. Biće teško da ostvarite dovoljnu brzinu za toliki skok, ali budite uporni.

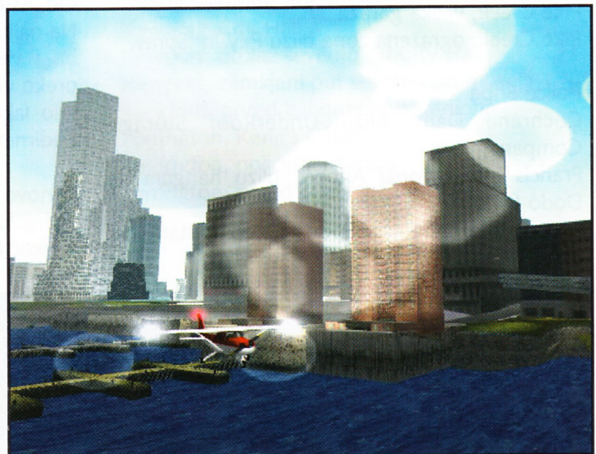
RAZNO

U GTAIII možete učinitimnogo zabavnih stvari, uz suptilan tač developera.
Pokušajte da letite avionom.
Na Francis International Airportu u Shoreside Vale-u, postoji mali crveni avion koji se zove Dodo. Naći ćete ga pored heliodroma. Užasno je teško održati ga u vazduhu.

Pronađite najčudnija vozila.
Neka vozila se pojavljuju samo tokom specijalnih misija i često su jedinstvena. Ali ako vidite takvo neko vozilo, šanse su da postoji način da ga isprobate.

Provedite malo vremena u društvu dama.
Ako vas čeka posebno teška misija i suočavate se sa nečim što bi moglo izazvati vašu trenutnu pogibiju, možete naći utehu tako što ćete iznajmiti jednu od ZAPOSLENIH DEVOJAKA Liberty City-ja. Prpoznaćete ih kada ih vidite. Ako vam je energija 100 ili niža, pokupite ravu (samo se zaustavite pored neke u dobrom automobilu) i uputite se ka udaljenoj lokaciji kao što je neka šuma ili napušteno skladište. Možete podići energiju čak i do 125 na ovaj način, što može biti presudna razlika između života i smrti na teškoj misiji.

Ludujte.
GTA III pruža stvarno bezbrojne mogućnosti. Istražite ih, testirajte vaše granice, i pokušajte novi pristup starim problemima. Zaista možete iscediti mnogo zabave iz ove igre, pa prema tome pritisnite...





sony playstation 2

Freekstyle

Unesi bilo koji od sledećih kodova u "Enter Codes" ekranu, koji se nalazi u Options meni-ju.

flysolo - Mod bez bicikla
cooldude - Otključaj Clifford Adoptante
toughguy - Otključaj Mike Jones



blondie - Otključaj Jessica Patterson
gimegreg - Otključaj Greg Albertyn
populate - Otključaj Sve Karaktere
carverok - Otključaj Burn It Up Stazu
clippers - Otključaj Gnome Sweet Gnome Stazu
blackjak - Otključaj Let It Ride Stazu
todamoon - Otključaj Rocket Garden Stazu
wideopen - Otključaj Crash Pad FreeStyle Stazu
tuckelle - Otključaj The Burbs FreeStyle Stazu
trakmeet - Otključaj Sve Staze
eyedrops - Otključaj Bloodshot Bicikl (Mike Metzger)
brrrrrap - Otključaj Rock Of Ages Bicikl (Mike Metzger)
seventwo - Otključaj Rhino Rage Bicikl (Mike Metzger)
whatever - Otključaj Mulisha Man Bicikl (Brian Deegan)



hedbangr - Otključaj Heavy Metal Bicikl (Brian Deegan)
whozaskn - Otključaj Dominator Bicikl (Brian Deegan)
ovenmitt - Otključaj Hot Stuff Bicikl (Leeann Tweeden)
stylin - Otključaj Trendsetter Bicikl (Leeann Tweeden)
goodlook - Otključaj Seducer Bicikl (Leeann Tweeden)
hereiam - Otključaj Amore Bicikl (Stefy Bau)
sparkles - Otključaj Disco Tech Bicikl (Stefy Bau)
twoneone - Otključaj 211 Bicikl (Stefy Bau)
supdude - Otključaj Gone Tiki Bicikl (Clifford Adoptante)
goflobro - Otključaj Island Spirit Bicikl (Clifford Adoptante)
stoked - Otključaj Hang Loose Bicikl (Clifford Adoptante)
kickbutt - Otključaj Beater Bicikl (Mike Jones)
horns - Otključaj Lil' Demon Bicikl (Mike Jones)
plunger - Otključaj Flushed Bicikl (Mike Jones)
hekacool - Otključaj Speedy Bicikl (Jessica Patterson)
lightnin - Otključaj Charged Up Bicikl (Jessica Patterson)
tonboy - Otključaj Racer Girl Bicikl (Jessica Patterson)
sveshook - Otključaj The King Bicikl (Greg Albertyn)
patriot - Otključaj National Pride Bicikl (Greg Albertyn)
number1 - Otključaj Champion Bicikl (Greg Albertyn)
wheels - Otključaj Sve Bicikle
helloooo - Otključaj Ecko MX Opremu (Mike Metzger)
bodyart - Otključaj Sve Tatted Up Opremu (Mike Metzger)
ripped - Otključaj Muscle Bound Opremu (Brian Deegan)
soldier - Otključaj Commander Opremu (Brian Deegan)
thnkpink - Otključaj Fun Lovin' Opremu (Leeann Tweeden)



spicy - Otključaj Red Hot Opremu (Leeann Tweeden)
kidsgame - Otključaj Playing Jax Opremu (Stefy Bau)
invasion - Otključaj UFO Racer Opremu (Stefy Bau)
wings - Otključaj Tiki Opremu (Clifford Adoptante)
nosleeve - Otključaj Tankin' It Opremu (Clifford Adoptante)
babyblue - Otključaj Blue Collar Opremu (Mike Jones)
boxcars - Otključaj High Roller Opremu (Mike Jones)
layers - Otključaj Warming Up Opremu (Jessica Patterson)



not2grly - Otključaj Hoodie Style Opremu (Jessica Patterson)
ilookgud - Otključaj Sharp Dresser Opremu (Greg Albertyn)
comet - Otključaj Star Rider Opremu (Greg Albertyn)
yardsale - Otključaj Svu Opremu
loksmith - Otključaj sve
wtchkprs - Slow Motion / Blur Mod
svefreek - Uvek "Freekout" vreme

Barbarian

Alternativni kostimi
Da bi dobio alternativne kostime za karaktere, obeleži taj karakter i pritisni R1



Gravity Games

Kodovi za varanje:
Ukucaj sledeće kodove u "CHEAT CODE" ekranu koji se nalazi pod "OPTIONS."

LOTACRAP - Otključaj Sve
PIKARIDE - Svi bicikli
BONEGUY - Otključaj Bobby Bones
FLYAWAY - Otključaj Bird Brains
BADGIRL - Otključaj Hotty Babe
SIGMAN - Otključaj Angus Sigmund
OLDLADY - Otključaj Ramp Granny
OILSPILL - Otključaj Oil Refinery
CHOOCHOO - Otključaj Train Depot
ARTRIDER - Otključaj Museum District
ARTCOMP - Otključaj Museum District



Competition
FUZYDIRT - Otključaj Fuzzy's Yard
VOLCANO - Otključaj Mount Magma
PAVEMENT - Otključaj Gravity Games Street
GGFLYER - Otključaj Gravity Games Vert
MUDPUDLE - Otključaj Gravity Games Dirt
ANDFMV - Otključaj Andre Ellison Video klip
DMCFMV - Otključaj Dennis McCoy Video klip
JAMFMV - Otključaj Jamie Bestwick Video klip
LEIFMV - Otključaj Leigh Ramsdell Video klip
MATFMV - Otključaj MAt Berringer Video klip
REUFMV - Otključaj Reuel Erikson Video klip
FUZFMV - Otključaj Fuzzy Hall Video klip

Men in Black 2: Alien Escape

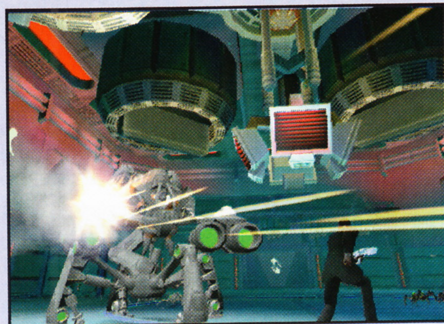
Otključavanje podataka o Agentu
U "Press Start" ekranu, pritisni Gore, Dole, O, R2, Levo, L2, Desno, X, R2, □, Gore, R1.

Otključavanje podataka za Aliena
U "Press Start" ekranu, pritisni □, L1, O, L2, Dole, △, R1, Desno, X, Levo, R2, △.

Svi CST Otključani
U "Press Start" ekranu, pritisni □, Gore, L2, Levo, △, X, R2, O, Desno, R1, □, O.

Sva oružja u punoj snazi
U "Press Start" ekranu, pritisni Gore, Dole, X, □, R1, △, △, Levo, O, L1, L1, Desno.

Kod za sva oružja
U "Press Start" ekranu, pritisni Gore, Dole, X, □, R1, △, △, Levo, O, L1, L1.



Otključavanje Boss Moda
U "Press Start" ekranu, pritisni R1, △, Dole, Dole, X, L2, Levo, □, Desno, △, R2, L1.

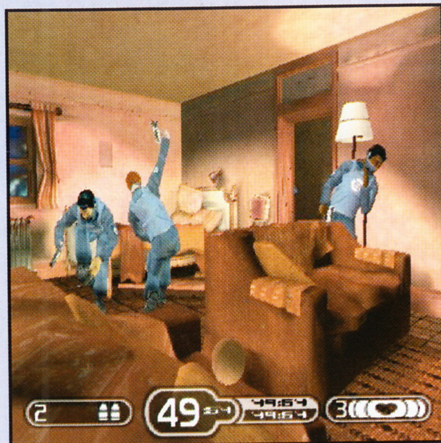
Nepobedivost
U "Press Start" ekranu, pritisni Desno, X, R1, △, Gore, L2, X, Levo, L1, O, X, R2.

Otključavanje svih nivoa
U "Press Start" ekranu, pritisni R2, △, Levo, O, □, L2, Levo, Gore, X, Dole, L2, □.

Otključavanje pravljenja moda
U "Press Start" ekranu, pritisni O, R2, L2, O, △, Dole, □, X, Desno, L1, X, Gore.

End Game

Mod za varanje:



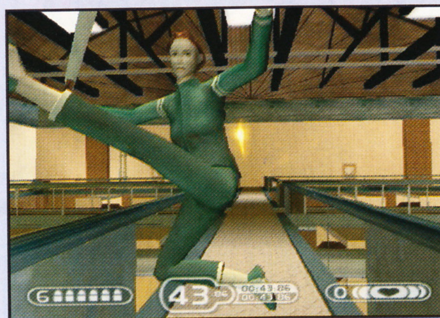
Fire (Pucaj) i reload (Repetiraj) pištolj (lightgun) ili kontroler na praznom delu glavnog menija (ili kompletno van vidljivog dela ekrana) da bi uneo šifre. Broj pritisnutih Fire-a odgovara slovu u alfabetu, počevši od 1 koji predstavlja "A" do 26 koji predstavlja "Z". Pritiskaj Reload da se predeš na sledeće slovo...

Master code:
Unesi "MEBIGCHEAT" kao kod. Pritiskaj Fire(13 puta), Reload, Fire(5), Reload, Fire (2), Reload, Fire (9), Reload, Fire (7), Reload, Fire (3), Reload, Fire (8), Reload, Fire(5), Reload, Fire, Reload, Fire(20), Reload na glavnom meniju. Ekran će bljesnuti da potvrdi tačan unos koda.

Arkadni mod:
Unesi "BLAM" kao kod. Pritiskaj Fire(2), Reload, Fire(12), Reload, Fire, Reload, Fire(13), Reload u glavnom meniju. Ekran će bljesnuti da potvrdi tačan unos koda.
"Arcade Mod" opcija će biti otključana u posebnom meniju.

Country challenges:
Unesi "ABROAD" kao kod. Pritiskaj Fire, Reload, Fire(2), Reload, Fire(18), Reload, Fire(15), Reload, Fire, Reload, Fire(4), Reload u glavnom meniju.

Mighty Joe Jupiter mui-igre:
Unesi "MIGHTIER" kao kod. Pritiskaj Fire(13), Reload, Fire(9), Reload, Fire(7), Reload, Fire(8), Reload, Fire(20), Reload, Fire(9), Reload, Fire(5), Reload, Fire(18), Reload u glavnom meniju.



Alternativno, uspešno završi sve Mighty nivoe u kadet trening modu da bi otključao "Mighty Joe Jupiter Trilogy" opciju u Mighty Joe Jupiter modu. Završi lake nivoe u kadet trening modu da bi otključao Mighty Joe Jupiter Episode 2. Završi u normalnom nivou težine u kadet trening modu da bi otključao Mighty Joe Jupiter Episode 3.

Jukebox i music test:
Unesi "LETSBOOGIE" kao kod. Pritiskaj Fire(12), Reload, Fire(5), Reload, Fire(20), Reload, Fire(19), Reload, Fire(15), Reload, Fire(15), Reload, Fire(7), Reload, Fire(9), Reload u glavnom meniju.

Alternativno, uspešno završi sve epizode u Mighty Joe Jupiter Trilogy da bi otključao the "Music Jukebox" opciju u Opcionom ekranu.

Endug bonusi:
Uspešno završi igru da bi otključao "Arcade Mode" opciju u extra meniju i "Mirror Mode" opciju u meniju arkadnog moda.

Machue gun:
Uspešno završi igru u arkadnom modu koristeci pištolj. Startuj novu igru u arkadnom modu da bi koristio machue gun.

Cane gun:
Uspešno završi igru u arkadnom modu koristeci machue gun. Startuj novu igru u arkadnom modu da bi koristio cane gun.

Shotgun:
Uspešno završi igru u arkadnom modu koristeci cane gun. Startuj novu igru u arkadnom modu da bi koristio shotgun.

Hyper Arcade mod:
Uspešno završi igru u arkadnom modu koristeci shotgun da bi otključao the "Hyper Arcade Mod" opciju u meniju arkadnog moda.

Romance of the Three Kingdoms VII

Otključaj Multiplayer
Tokom igre, pritisni L1 + L2 + R1 + R2 + Select. selektuj karakter iz liste koja se pojavi. Možeš imati najviše 8 karaktera.



V Rally 3



Otključavanje vozila:
Mitsubishi Lancer Evolution VI:- Selektuj career mod i pobedi u 1.6L šampionatu.

SEAT Cordoba Repsol:- Uspešno završi igru u challenge modu.

Subaru Impreza 2000:- Selektuj career mod i pobedi u 2.0L šampionatu.

Toyota Corolla V-Rally:- Postavi rekordno vreme u svim Oovima.

Obrnute staze:
Postoje 4 staze u svakoj zemlji. Postigni rekord staze da bi otključao sledeću. Otključaj ih sve da bi pristupio svakoj od 4 obrnute staze u toj zemlji.

Way of the Samurai

Otključavanje VS Moda (Japanska verzija igre)
Na glavnom ekranu, drži L1 i R2, zatim pritisni Desno i □ istovremeno.

VS Mod sve veštine na raspolaganju (Japanska verzija igre)
Tokom borbe u VS Modu, pauziraj igru, drži R1 i pritisni Levo, Levo, Desno, Desno, L1, L1, L2, L2, L1, Desno, Levo. Sve veštine mača sa kojim raspolažeš će ti biti na raspolaganju. (???) -> All the skills of the equipped sword will become available. ili -> Sve veštine koje koriste mačeve će postati dostupne (???)



Za vreme borbe 2 igrača, samo igrač koji je uneo kod će imati sve veštine. Ukoliko želiš da oba igrača imaju sve veštine, obojica moraju uneti kod.

MX SuperFly



Otključaj sve

U glavnom meniju, pritisni: X, R2, L2, O, R1, L1, R2, O.

Pokupi sav novac

Ukoliko ne uspeš da zaradiš novac u sezoni, jednostavno idi na nivoe na kojima nisi zaradio sav mogući novac. Startuj nivo, pa ga onda pauziraj i odustani. Dobićeš čitavih 1000 $.

Otključaj sve bicikle

Da bi otključao sve bicikle, unesi sledeći kod u glavnom meniju: L2 + □, L1 + Desno, L2 + O, L1 + Levo, □.

Otključaj sve vozače

Da bi otključao sve vozače, idi na glavni meni i unesi sledeći kod: Desno, L1 + Desno, Dole, L1 + Levo, Desno, □.

Otključaj sve staze

Da bi otključao sve staze unesi sledeći kod u glavnom meniju: △, Desno, L1 + R1, □ + O, L2 + O, □.



Otključaj nove bicikle
Otključaj sledeće bicikle tako što ćeš završiti sledeće izazove:
Custom Bee: Najveći svetski izazov u skoku (World's Highest Jump Challenge)
Custom Cow: Brave the Vertical Drop Challenge
Special Fire: Pobedi 250cc Pro Freestyle Season Challenge
Special Tiger: Pobedi 125cc Pro Freestyle Season

Otključaj Nove Delove editora staze
Otključaj sledeće editore delova staze završavajući naredne izazove:
Rampe: Impossible Wheelie Challenge
Pokretni objekti: Impossible Stoppie
Barijere: Dramatic Entrance
Mesto Z Arena/Floating Platforme: Cross Training

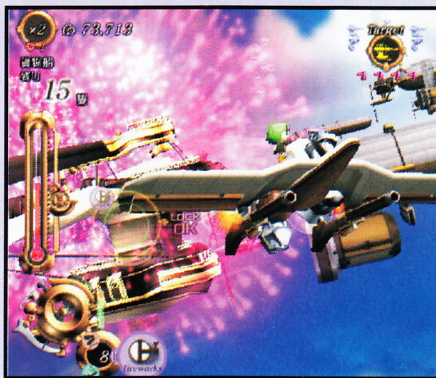
Otključaj nove vozače završavajući izazove

Otključaj sledeće bicikle završavajući naredne izazove:
Cameron Steele: World's Longest Jump Challenge
Sal the Alien: Find Out the Truth Challenge
Elrod the Viking: Lift Tower Challenge
Superfly: Crane's Eye View Challenge

Sky Gunner

Selektovanje scene:
Pobedi sa sva 4 pilota

Setovanje kamere:
Pobedi u SS rangu.



Otključaj Copaina:
Pobedi sa Femmeom.

Otključaj Rival:
Pobedi Ciel bez gubljenja od Rivala u dva sukoba.

Otključaj Hardia:
Nakon otključavanja Time Attack i Survival modova, pobedi sa Rival.
Hardi je jedino dostupan u Survival i Time Attack modovima.

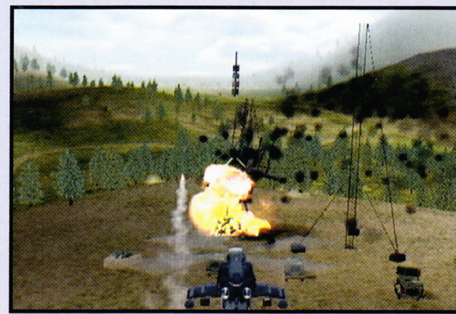
Otključaj Survival:
Pobedi sa Copainom uzimajući najviše novca u ukupnom skoru.

Otključaj Time Attack mod:
Pobedi sa Ciel uzimajući najviše novca u ukupnom skoru.

Fire Blade

Hints:
Lako ugledaj neprijatelje - možeš koristiti thermal scope za vreme dana da bi jasno video vozila i vojnike.

Iskoristi faktor iznenađenja - stani ispod vrha uzvišenja, krijući se od neprijatelja, podigni se, ispali nekoliko hitaca, zatim se spusti ponovo dole i pokušaj da izbegneš povratnu paljbu.



Ušteda projektila - Pucaj iz topa (mitraljeza) u burad sa gorivom i u druge eksplozivne objekte koji su pored meta za čije su uništenje neophodne rakete. čuvaj rakete na navođenje za neprijateljske helikoptere.

Gađanje udaljenih meta - Uključi snajper mod da bi uveličao neprijatelje u daljini, a onda pucaj u njih nenavođenim raketama ili topom, čak i bez "zaključavanja" mete.

Ultimate Fighting Championship: Throwdown

Otključaj Bruce Buffer-a
Da bi otključao Bruce Buffer-a, osvoji zlatan pojas (Gold Belt) u UFC Modu.

Otključaj Dana White-a
Da bi otključao Dama White-a, završl sve izazove sa Lorenzo Fertitom. Idi u ekran za biranje karaktera, označi Fertita, i pritisni L1 da bi igrao kao Dan White.

Otključaj John McCarthy-a
Da bi otključao John McCarthy-a, završi sve izazove sa Mario Yamasakiem. Idi u ekran za biranje karaktera, označi Yamasaki-a, i pritisni L1 da bi igrao kao John McCarthy.

Otključaj skrivene pokrete
Da bi otključao skrivene pokrete, ispuni odgovarajuće uslove:

Pokret 1: Pobedi u UFC modu i uzmi srebrni pojas
Pokret 2: Pobedi u UFC modu u Open Weight i uzmi zlatni pojas
Pokret 3: Pobedi u arkadnom modu
Pokret 4: Pobedi u turniru

Otključaj Karate stil u Career Modu
Da bi otključao Karate stil u Career modu, kreiraj Sumo borca i pobedi u Career modu sa njim.



Otključaj Kung Fu stil u Career modu
Da bi otključao Kung Fu stil u Career Modu, kreiraj Kikbox borca i pobedi u Career modu sa njim.

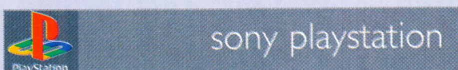
Otključaj Lorenzo Fertitta
Da bi otključao Lorenzo Fertitta, pobedi za zlatni pojas u UFC modu sa kreiranim karakterom.

Otključaj Mario Yamasaki
Da bi otključao Mario Yamasaki, pobedi za zlatni pojas sa karakterom kojeg si izabrao od početka igre.

Otključaj Nin-Jitsu in Career Mode
Da bi otključao Nin-Jitsu stil u Career modu, kreiraj Karate borca i pobedi u Career modu sa njim.

Sticanje zlatnog pojasa
Da bi dobio zlatni pojas, izbori se za srebrni pojas. Zatim idi u UFC mod i ubaci svog borca (sa srebrnim pojasem) u Free Weight takmičenje. Pobedi u UFC modu da bi stekao zlatan pojas.

Sticanje srebrnog pojasa
Završi UFC mod da bi dobio srebrni pojas





Dance Dance Revolution

Tajni karakteri

Kada na glavnom ekranu izaberete Arcade Mode ili Arrange Mode izaberite mod koji želite ali ne pritiskajte još uvek O.
Držite strelicu LEVO I pritisnite O za Secret BOX karaktera.
Držite strelicu DESNO I pritisnite O za Secret PEACE karakter.Another
Gore, Gore, Dole, Dole, Gore, Gore, Dole, Dole.

Double Another & Maniac
Gore, Gore, Dole, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno.

Maniac
Levo, Levo, Desno, Desno, Levo, Levo, Desno, Desno.

Mirror mod Another & Maniac
Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno.

Delta Force: Urban Warfare

Meni za kodove:
U glavnom meniju, pritisni Select, Desno, Gore, Dole, O, Levo, □, z i O.

Opcije:
Nepobedivost [ON/OFF]
Nevidljivost [ON/OFF]
Bešumnost [ON/OFF]
Neograničena municija [ON/OFF]
Velicina glave [Normal/Large/Small], i odabirnivoa Select].



Dragonball Z: The Legacy of Goku

Vraćanje snage

Ukoliko ti je health mali, snimi igru, zatim isključi GBA i uključi ga ponovo. Kada se pojaviš tamo odakle si izašao, imaćeš full health/Ki.



Besmrtnost
Kada te neprijatelj napadne sa energetskim napadom, pritisni R da poletiš. Kada si pogođen, Goku će se spustiti, ali će tvoj flight meter i dalje biti prikazan. Ovo ti omogućava besmrtnost. Ovo možeš deaktivirati pritiskom na R da poletiš i ponovo padneš na zemlju.



nintendo game cube

Super Smash Bros. Melee

Uzimanje željenog Pokemon-a

Idi u training mod i konstantno selektuj 'pokeball' iz menija. Dok ih bacaš, sačekaj da se pojavi tvoj omiljeni pokemon, i stopiraj kad dodješ do njega. Kad se pokrene, idi na avanturu za jednog igrača ili idi na klasičan mod, i prvi pokeball koji otvoriš će biti onaj koji si prethodno našao u training modu. Posle ovoga, ostali pokeball-i koje otvaraš se dobijaju bez redosleda.



Otključavanje karaktera Dr. Mario
Da bi otključao karakter Dr. Mario, moraš da završiš klasičan mod za jednog igrača koristeći Maria pri bilo kojoj težini i to bez nastavljanja kroz snimljene pozicije, u jednom cugu.

Otključavanje karaktera Falco
Da bi otključao karakter Falco, moraš da kompletiraš 100-Man Melee mod. Pobedi Falco-a i moći ćeš da igraš kao on.

Otključavanje karaktera Ganondorf
Da bi otključao zlog Ganondorf-a, završi Event 29. Na kraju ćeš se boriti protiv Ganondorf-a, pobedi ga i moći ćeš da igraš kao on.

Otključavanje karaktera Jigglypuff
Da bi otkljčao Jigglypuff, jednostavno završi igru u modu za jednog igrača na bilo kom

nivou težine (u avanturi ili klasičnom modu).

Otljučavanje karaktera Luigi
Da bi otkljuČao karakter Luigi, u avanturističkom modu, završi nivo sa "2" u sekundama (npr. 03:12:43). Tada ćeš videti scenu u kojoj Luigi dolazi i udara Maria tako da može da se bori protiv tebe sa Peach-om. Pobedi obojicu, onda završi avanturistički mod. Moraćeš da se boriš protiv Luigi-a; pobedi ga i moći ćeš da igraš kao on.

Otkljućavanje karaktera Marth
Da bi otkljućao Marth iz Fire Emblem serije, završi klasičan mod sa 14 regularnih karaktera (ne onih koje si oktljučao). Marth će te izazvati; pobedi ga da bi ga dobio kao karakter koji možeš odabrati u igri.

Alternativno, možeš jednostavno koristiti svaki karakter kao aktivan igrač u VS modu, i biti izazvan od strane Marth-a na taj način.

Otključavanje karaktera Mewtwo
Da bi otključao Mewtwo, ili igraj u VS modu 20 sati (kombinuj VS Play Time total) ili igraj 700 mečeva (bez odustajanja) u tom modu. Kad se bilo koji od ovih zahteva ispuni, Mewtwo će te izazvati; pobedi ga i možeš igrati kao on.

Otključavanje karaktera Mr. Game & Watch
Da bi otključao karakter Mr. Game & Watch, moraš ili da završiš klasičan mod ili avanturistički mod sa jednog igrača sa svim karakterima pri bilo kojoj težini, regularnim i skrivenim (to uključuje Mewtwo). Posle toga ćeš biti izazvan; ako uspeš da dobiješ ovu bitku možeš igrati kao Mr. Game & Watch!



Otključavanje karaktera Pichu
Da bi otključao karakter Pichu, završi Event 37 (Legendary PokÈmon). Pichu će te izazvati; pobedi i moći ćeš da igraš kao Pichu.

Otključavanje karaktera Roy
Da bi otključao karakter Roy, isto iz Fire Emblem serije, završi avanturistički mod koristeći Marth pri bilo kojoj težini/nivou. Roy će te izazvati; pobedi ga i moći ćeš da igraš kao on.



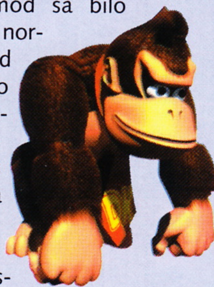
Otključavanje karaktera Young Link
Da bi otključao karakter Young Link, završi klasičan mod sa 10 različitih karaktera pri bilo kojoj težini/nivou (2 od karaktera moraju biti Link i Zelda). Tada će te izazvati Young Link; porazi ga i moći ćeš da igraš kao on.

Različita muzika za Break the Targets
Kada vežbaš Target bonus, drži L ili R dok biraš karakter, i loading za menjanje muzike. Ako pokušaš ponovo drži L ili R opet.

Različita muzika u avanturističkom modu
Kada si na ekranu koji pokazuje nivo na koji ideš, pritisni i drži L, R i START u isto vreme i pusti ih kada počne muzika.

Različite pozadine trofeja
Dok gledaš trofej u zatvorenom modu, pritisni start da bi kružio izmedju različitih pozadina. Ovo pokazuje Game Cube-ove mogućnosti svetlosnih efekata.

Suoči se sa Giga Bowser-om u avanturističkom modu
Igraj avanturistički mod sa bilo kojim karakterom pri normalnoj težini ili većoj od normalne, i stigni do Bowser-a bez nastavljanja snimljenih pozicija. Ako pobediš Bowser-a bez nastavka igre na snimljenoj poziciji, njegov trofej će se vratiti iz mrtvih i transformisati u Giga Bowser.



Ako uspeš da ga pobediš ponovo bez nastavljanja igre na sačuvanoj poziciji, dobićeš i Giga Bowser-ov trofej.

Nova muzička pozadina za Gallery mod
Jednom kada otključaš Music Test, biraj pesmu koju bi želeo da čuješ u Gallery modu pritiskom na A. Sada izadji pritiskom na B, i idi na Gallery mod. Sad možeš da gledaš trofeje dok slušaš svoju omiljenu SSB: Melee pesmu;)

Nova muzička pozadina za Glavni Meni
Da bi čuo različite muzičke teme u glavnom meniju, drži A dok pritiskaš start na ekranu gde kaže ''Super Smash Bro. Melee''.

Pikmin trofej
Ako pokreneš SSB:M sa Pikmin-om snimi ga na memorisjku karticu i dobićeš besplatan trofej.

No One Lives Forever

Sva oružja
Idi na meni i drži L1 i pritisni X, □, X, O, L2, R2, X. Mod za varanje će se pojaviti.

Skrivena soba
Nesreća u Maroku (Misfortune In Morocco)
Završi prvi deo, štiteći ambasadora. Kada jednom završiš čućeš "Idi u sobu 12 i čekaj ga da stigne". Umesto toga, idi ka čoveku koji ga zaključava spolja. On je prvi civil koga vidiš. Idi u dvorište. Kad jednom dospeš u unutrašnjost dvorišta, brzo idi levo. Videćeš ivicu. Skoči na nju. Pazi: Lomi se veoma brzo - brzo skoči na sledeću izbočinu gde su prozori otvoreni. Budi oprezan ili ćeš pasti. Kada uđeš pronaćićeš skrivenu sobu.

Selektovanje misije
Markiraj "Load Game" opciju u glavnom meniju.Drži L3 + R3 i pritisni X da bi ušao u ekran za "Select Mission". Izaberi bilo koju startnu poziciju iz bilo koje misije, uključujući debriefing/training. Ovo neće uticati na memorijsku karticu ukoliko ne sačuvate igru.
Pritisni △ da bi izašao iz ovog ekrana.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Menjam N64 sa 1 igrom za diskmen.
011/643-100

Kupujem ceo Sony klub. Ponude slati na **063/ 636-063**
i na mail **klubtacka@yahoo.co**

Razmena diskova za sve konzole i kompjutere.
032/826-038
Predrag

Prodajem Game-Boy sa link kablom, spiralnom lampom i sledećim kertridžima: Pokemon Kristal - edition, Pokemon gelbe - edition, Pokemon rote - edition. Cena po dogovoru.
019/550-280
Bogdan Mirić



MR. DEEDS

Uloge:	Geena Davis, H. Laurie, S. Zahn, J. Lipnicki, Michael J. Fox
Režija:	R. Minkoff
Premijera:	19. septembar 2002.
Trajanje:	75 min.

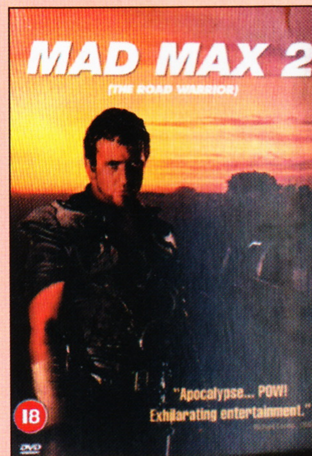




Harry Potter and The Sorecerers Stone

Kataloški broj : NOVO !!!
Žanr : SF
Trajanje : 153 minuta
Glumci: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, John Cleese, Robbie Coltrane
Režija : Chris Columbus

Za sve klince i klinceze koji možda nisu odgledali ovaj hit u bioskopima ali i za one koji žele opet da uživaju evo izvanredne prilike za to. Harry Potter je konačno na DVD formatu sa sve srpskim titlom, tako da roditelji bez poroblema mogu mališanima čitati šta se dešava na ekranu. O filmu ne treba preterano govoriti, ne znamo da li postoji neko ko nije čuo za magičnom dečaka.



Mad Max II

Kataloški broj : 258
žanr : SF akcija
Trajanje : 94 minuta
Glumci : Mel Gibson
Režija : George Miller

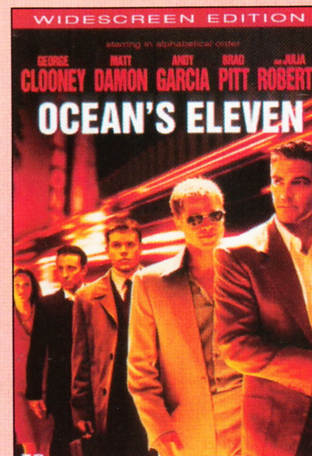
Nastavljamo u retro stilu, pa je sledeći na našoj DVD listi Mad Max II, nastavak velikog hita sa kraja sedemdesetih godina.
U post-apokaliptičnom okruženju impulsivni kriminalac uleće u svakave nevolje. Film je za to vreme bio hi-class a i sada je vrlo, vrlo gledljiv. Nema razloga da to propustite.



Jurassic Park III

Kataloški broj : 342
Žanr : SF horor
Trajanje : 93 minuta
Glumci: Sam Neill, Tea Leoni, William H. MacyAlessandro Nivola, Trevor Morgan
Režija : Michael Jeter

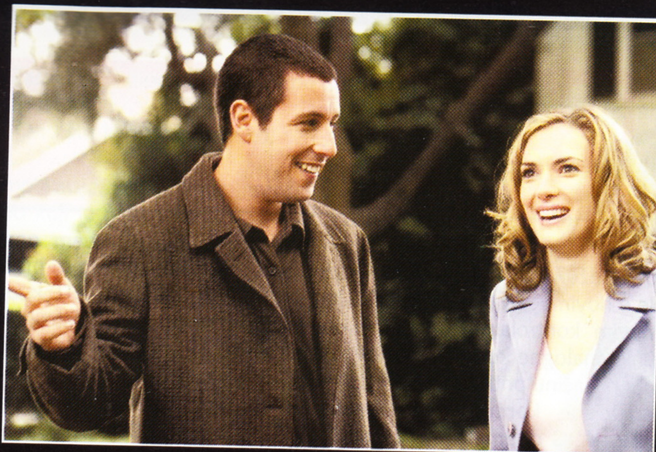
Nastavak sage o čudovištima iz doba Jure je pred nama. Imate priliku da uživate u napetoj minute-to-minute akciji isprepletanoj solidnim vizelnim efektima i sjajnim zvučnim zapisom. Iako možda niste ljubitelj ove tematike, trebali biste da odgledate film jer je stvarno najreprezentativniji u ovoj čuvenoj priči.



Oceans 11

Kataloški broj : 253
žanr : krimić
Trajanje : 127 minuta
Glumci : Frank Sinatra, Dean Martin
Režija : Lewis Milestone

Na samom startu moramo napomenuti da je ovo ORIGINAL-NA verzija filma koja se sada vrti sa George Clooney-em u glavnoj ulozi. Ovaj film iz 1959. godine je mnogo duhovitiji, zanimljiviji, pa i napetiji, što da ne? Inače, Frank Sinatra je pokazao da je izuzetan komičar i karakteran glumac. Ovaj film je bio njegov pravi proboj. Nemojte ovo nikako propustiti.



Longfellow Deeds (Adam Sandler) je divan, plemenit mladić koji vodi jednostavan, ali srećan život u malom mestu koje se zove Mandrake Falls i nalazi se u New Hampshire-u. Vlasnik je jedine picerije Deed's Pizza i postao je omiljeni zabavljač među svojim sugrađanima recitujući poeziju za čestitke koju sam piše. Život u tom malom restoranu je lep sve dok Chuck Cedar (Peter Gallagher), lukavi korporacijski akcionar, zajedno sa svojim starim drugom, Anderson-om (Erick Avari) ne donese vest da je Deeds nasledio veliku količinu novca. Daleki rođak, Preston Blake (Harve Presnell), mu je ostavio 40 biliona dolara zajedno sa lancem medijskih kuća, ragbi timom, košarkaškim timom i helikopterom koji samo čeka da poleti i odvede ga u drugi svet. Ono što Dids ne zna je da opaki Cedar želi da preuzme Blake-ovo carstvo za bilo koju cenu. Kroz sve što mu se dešava on shvata šta je suština života i želi da dokaže da novac menja sve ali ne svakoga.

Film Mr. Deeds je baziran na nagrađenom klasiku iz 1936 godine Mr. Deeds Goes To Town, koji je režirao Frank Capra, scenario je napisao Robert Riskin, a zasnovan je na priči Clarence Budington Kelland-a. Uloge u tom filmu dodeljene su Gary Cooper-u i Jean Arthur.

"To je što se kaže opuštena adaptacija", objašnjava režiser Steven Brill. "Uzeli smo osnovu i prilagodili Adama. Iako je radnja premeštena u savremeno doba, priča je veoma slična originalnom filmu, i u njemu se još može prepoznati Kaprin duh".

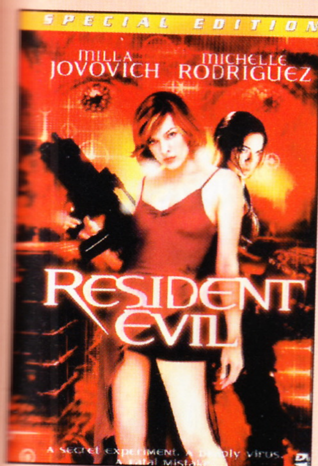
O njegovoj modernoj interpretaciji filma, Sandler kaže, "Uopšte nemam osećaj da smo ga preradili. Uzeli smo osnovu i u nju ubacili nešto naše. Ima dosta sličnosti, ali je ipak drugačiji. Gary Cooper je imao skroz drugačiji stil."

"Timov originalni scenario je bio odličan", dodaje režiser Steven Brill. "Bilo je potrebno samo da uzmemo ideje i da ih prilagodimo sadašnjosti. Često bi tokom snimanja Tim navratio i svi bi pokušali da tu scenu koju snimamo učinimo što smešnijom. To je dobro kad radite sa prijateljima - svi koji hoće mogu da rade."

Steven Brill je studirao film na Bostonsko Univerzitetskoj školi Filma pre nego što se preselio u Los Angeles da piše scenarija. Adam Sandler (Longfellow Deeds/executive producer) je doživeo veliki uspeh u zabavnoj industriji kao pisac, producent, režiser, glumac i muzičar pošto je postao slavan nakon TV nastupa Saturday Night Live. Rođen je u Brooklyn-u, New York, a odrastao u Manchester-u, New Hampshire-u. Prvi put se pojavio na filmu Coneheads pored Dan Akroyd-a i Jane Curtin i ubrzo je napravio sopstveni mini studio koji se bavio svim aspektima produkcije.

Winona Ryder (Babe Bennett) je glumica nominovana za Oskara i dobitnica Zlatnog Globusa za sposobnost da glumi različit rang uloga. Ime je dobila po rodnom mestu Winona koje se nalazi u Minnesoti. Odrasla je u Petaluma-nu u California-i i počela svoju karijeru sa 13 godina kada ju je uočio agent za talente u Conservatory pozorištu u San Francisco-u. Debitovala je prvi put na filmu David Seltzer-a Lucas 1986. godine.





Resident Evil

Kataloški broj : NOVO !!!
Žanr : horor
Trajanje : 129 minuta
Glumci : Milla Jovovich, Michelle Rodriguez
Režija : Paul Anderson

E ovo je prava ekskluziva u NT Softu. Dakle jedna od najpoznatijih igara sa konzole doživela je i svoju prvu ekranizaciju. Neverovatno dobar film, sa fantastičnim zvučnim i svetlosnim efektima, kao i detaljima iz igre koji neodoljivo podsećaju na stare dane kada smo se probijali kroz Racoon City. Ovo je MUST-SEE MOVIE i naređujemo da ga niko ne propusti. Nećete se pokajati.



Singing in the rain

Kataloški broj : 301
Žanr : mjuzikl
Trajanje : 103 minuta
Glumci : Gene Kelly, Donald O'Connor
Režija : Gene Kelly, Stanley Donen

Evo i našeg izbora za nešto starije čitaoce Bonusa. Film koji je obeležio pedesete godine prošlog veka i rekao bih uneo revoluciju u shvatanje modernog mjuzikla. Vesela priča, lepršavi kostimi, sjajna muzika u fazonu Fred Astera. Sve to zajedno čini jedan kompletan i neverovatan doživljaj koji ni mladi gledaoci ne bi smeli da propuste.



See Spot Run

Kataloški broj : 393
Žanr : komedija
Trajanje : 86 minuta
Glumci : David Arquette
Režija : David Whitesell

Izuzetna komedija koja će Vam izmamiti talase smeha, i priča koja se vrti oko poštara koji na čuvanje dobija dečkića od 6 godina i FBI borbenog psa. Odnosi između pasa i poštara su nadaleko poznati pa možete i naslutiti o kakvim se vragolijama radi.



Superman II

Kataloški broj : 297
Žanr : SF
Trajanje : 127 minuta
Glumci : Gene Hackman, Christopher Reeve,
Režija : Richard Lester

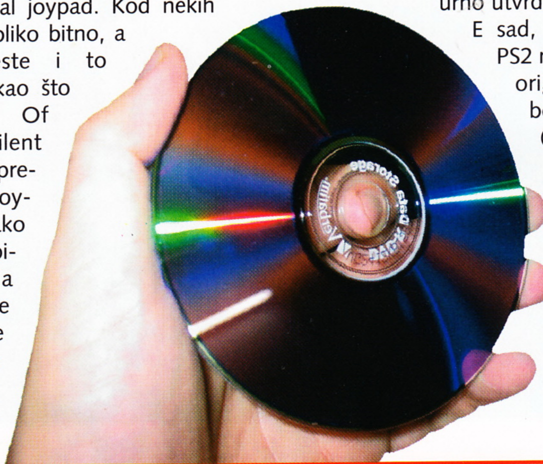
Svi ste čuli za ovaj film, i mislim da nije potrebno dodatno raspredati o ovom legendarnom ostvarenju, osim da iznesem jedan podatak koji verovatno niste znali. Naime, veliki Mario Puzo je iz senke napisao scenario za ovaj film i pod pseudonimom ga predao Warner Brosu. Ko nije gledao Super-Čoveka neka to obavezno sada uradi!

GAMING FIRST AID

Epa, dragi moji, 30 dana je prošlo, mnogo pisama je stiglo, a mi smo za ovaj broj odabrali ono što vas najviše zanima. Sledi priča o glavnim delovima konzole.

Počećemo od džojpada. Svi znamo da postoje džojpadi raznih boja, crni, beli, sivi, zeleni, narandžasti itd. Nama će biti najinteresantniji ovi prvi jer su oni namenjeni za mašinu PS2. Dakle, crni džojpad ili Dualshock2.

Ovaj džojpad ima u sebi novu tehnologiju pod nazivom Magic Gate, a to je jedno malo kolo koje komunicira sa konzolom, kazujući joj da je u pitanju original joypad. Kod nekih igara to i nije toliko bitno, a kod nekih jeste i to VEOMA! Igre kao što su State Of Emergency, Silent Hill 2 ili slične, prepoznaju da li je joypad original i ako NIJE, prosto dobijete poruku da isti uopšte nije priključen. To je zbog toga što su programeri tih igara iskoristili napredne mogućnosti ovog džojpada, koje stariji modeli nemaju. Reč je o novim analognim kontrolama. Kakvim novim kontrolama? Svi znamo koje su dosadašnje analogne kontrole - dve palice koje reaguju na jačinu pritiska i to je to. A nove analogne kontrole podrazumevaju osetljivost SVAKOG dugmeta na intenzitet pritiska. Znači što je jači pritisak, jači je udarac, brže idu kola, a to važi za ama bas sve dugmiće, pa i one napred L i R. Tako da pri kupovini džojpada, ako drugačije ne utvrdite da li je original ili ne, ovako ćete sigurno utvrditi.



E sad, kao drugi kontroler u PS2 može da se stavi bilo koji originalni kontroler, sivi, beli, pa i sivi standardni (onaj bez analogije), važno je samo da je ORIGINALAN, jer kopija joypada, takozvani Kinez, može da dovede do ozbiljnijeg oštećenja portova tj. čipa koji kontroliše rad memo kartice i kontrolera.

Ako igrate igrice sa keca na dvojci možete koristiti joypad od keca, ali MORATE koristiti memo karticu od keca, tj. ne možete snimiti poziciju na dvojkinu kartu, zato što je Sony odlučio tako!

Da li sam vas dovoljno udavio? Da li vam je dosadno? Da li već zevate? Samo polako, tek kreće PRAVO DAVLJENJE!!!!

Naredni pasus će se pozabaviti malim crvenim okcetom ili da ga nazovemo stručno, pick-up ili LASER.

Po mom mišljenju, to je deo koji zadaje najviše muka svima nama. Laser u PS2 konzoli je pravi kompjuterski CD-DVD čitač i kao takav potpuno drugačije izgleda od onog istog lasera koji se nalazi u kecu. A potpuno drugačije se i ponaša.

Da biste bolje razumeli šta se tačno dešava podelićemo laser na sledeće delove:

CD dioda - svetli i čita CD;
DVD dioda - svetli jače i čita DVD;
Sočivo - ono malo okce što ide gore-dole tražeći najbolji fokus i ugao za čitanje.

Uglavnom redosled radnji po ubacivanju diska izgleda ovako:

1 - Zasvetli DVD dioda tražeći DVD, po principu koliko se svetlosti odbije od diska,

EXTRA PONUDA MESECA - NAJJEFTINJE X-BOX KONZOLE, OPREMA I IGRE (064 16 33 690)

- AUTOR: RAYCO & DUH
- POZNATI FPS SA X-BOX-a
- BANJA I LEČILIŠTE U CRNOJ GORI
- KIDATI, OTKIDATI
- METAR / PORNO GLUMICA, POCI
- VRSTA BILJKE / POLITIČAR, FILIP DŽON
- bonus
- GRAM
- STO
- GRAD NA KIPRU
- POKAZNA ZAMENICA
- SEGIN ZMAJ IZ POZNATE IGRE
- (VIDI SLIKU)
- VRSTA KONJSKOG HODA / MAĐARSKA
- POLJOPRIVREDNI STRUČNJAK
- NAŠA REKA / STEVAN RAKIĆ
- 4
- NE GOVORITI ISTINU / SUMPOR
- TUĐ / VOLT
- TAMAN, CRN
- CELZIJUS / NIŠ
- POLITIČAR, HAVIJER
- OTILIJA (KRAĆE) / PELIKANI
- MLADUNČE SRNE
- NORVEŠKA
- ITALIJA / IME LARINOG PARTNERA U NOVOJ IGRI
- JEDAN ČIN U VOJSCI (MN.)
- bonus
- GOSPODIN (GRČ.) / ZALITI
- EDVARD KARDELJ
- HILJADU (RIMSKI) / KOVČEG SA MOŠTIMA
- PANČEVO
- NEMAČKA / NAJSITNIJE ČESTICE
- GORNJI EKSTREMITET
- 2
- PISAC, NIMCOVIĆ
- NEON
- DUH GAMES
- OBIM / PRIVATNO PREDUZEĆE
- 100 M² / FUDBALER, ŠIRER
- KOŠARKAŠ, KOMAZEC
- LIČNI DOHODAK / ELEKTRONSKA INDUSTRIJA
- 1
- SF HOROR IGRA PO FILMU / MINERALI MORSKE PENE
- KONAČAN ISHOD / PREDLOG
- 3
- U TOM PRAVCU / KARAT
- ŠVEDSKA / NEPOBITNA ČINJENICA
- LEK PROTIV MALARIJE
- 5

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **KIRBI**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Radovan Gardić, Subotica • Maja Nikolić, Leskovac • Stefan Spasić, Kosovska Mitrovica • Saša Tanasković, Vlaški Dol • Dejan Janković, Novi Sa

Časopis Bonus su dobili: Rašo Popović, Požega • Zoran Zabrdac, Beograd • Petrović Milovan, Novi Bečej • Dejan Janković, Novi sad • Ivan Vuković, Subotica

2 - Zasvetli CD dioda tražeći CD po istom principu i na kraju,
3 - Ono što je laser pronašao, to i počinje da čita.
Komplikacije nastaju kada laser ne utvrdi precizno koji je disk u konzoli. Budući da mu je glavno merilo koliko se svetlosti odbilo od diska, postaje jasno da prljavština može I TE KAKO da utiče na njegovu moć rasuđivanja (a i pamet i zdrav razum!!!). Šta se dešava kada je laser STRAŠNO PRLJAV? Dakle:
1 - Zasvetli DVD dioda, pošto jedva šta vidi, procesor pomisli da je unutra možda CD, i shodno tome
2 - Zasvetli CD dioda, ali pošto ponovo JEDVA vidi šta se dešava, pomisli sledeće: Možda sam se prešao, možda je unutra ipak DVD? (naravno ovo pomisli na japanskom, jer je konzola Made In Zemlja Izlazećeg Sunca :O)))
3 - TADA NASTAJU PROBLEMI!!! Jer:
4 - Procesor počinje sa traženjem takozvanog drugog sloja DVD zapisa (ako ste čitali prethodni broj, znaćete o čemu je reč) i pri tome sočivo počinje da dodiruje disk, a sve to pri broju obrtaja diska od nekih smešnih 1000 i kusur u minuti! Ovo se manifestuje kako raznim cak-cak zvucima iz konzole, dok se na ekranu ne dešava ništa, tako i na žalost KRUŽNO IZGREBANIM DISKOM! Ako se to desi dok je unutra Boot disk, koji je original, to može da dovede do TRAJNOG UNIŠTENJA diska za učitavanje. Pre nego što kažem rešenje problema, da napomenem da je ovo delimično rešeno kod V5, V6 i V7 konzola, tj. svih koje imaju oznaku R. One imaju malu plastikicu koja je tu da reši problem, ali to baš i nije pouzdano rešenje.
PA ŠTA URADITI??
Treba očistiti laser i to NIKAKO I NIPOŠTO SAMI!!! Laser je jako osetljiv na dodir, i VEOMA LAKO SE ISKRIVI, a onda mu je KRAJ! Trenutna cena novog lasera je oko 95 Evronija. A šta sad?
Vi, najbolje nemojte više NIŠTA DA DIRATE! Pomislićete možda na CD za čišćenje, ali pročitajte u prethodnom broju koliko se brzo vrti taj disk (ako niste zapamtili - nešto preko 5000 obrtaja u minuti) pa se dešava, i to često, da četkice tog diska iskrive ili čak OTKINU sočivo, a onda opet NOV LASER! Da rezimiramo, laser u PS2 konzoli najbolje je očistiti hemijski, što znači BEZ DODIRIVANJA ISTOG! U tu svrhu najbolje služi sprej za čišćenje glava za video rekordere i kasetofone.
Naziv tog spreja je Video 90, proizvodi ga firma Contact Chemie, i može se kupiti u Beogradu. Nalazi se u beloj sprej-boci sa zelenim slovima i košta oko 400 dinara.





Mala napomena: ako već želite sami da učinite nešto, onda probajte samo sledeću proceduru:

1- Isključivo navedeni sprej smete koristiti u kućnoj radinosti. Sočivo je od plastike, i neke druge hemikalije, kao aceton ili hidrogen mogu potpuno da ga UNIŠTE! Ja lično koristim posebnu tečnost za hemijsko uklanjanje nečistoća, koju proizvodi Sony, a prodaje se samo ovlašćenim servisima i cena joj je 50 evrića za pola kilograma.
2 - Otvoriti konzolu (ako ne znate kako, bolje nemojte!), skinuti PAŽLJIVO poklopac, da belo-srebrnu trakica ne ošteti, jer je to flet-kabl koji ostvaruje funkciju RESET i EJECT dugmića.
3 - Skinuti poklopac mehanizma lasera (4 šrafa).
4 - Locirati sočivo (malo okruglo, providnoplave boje, ako je boja kao prljavo zlato - krajnje je vreme za čišćenje), uzeti sprej, staviti na bocu slamčicu koja se dobija u paketu, i prsnuti na sočivo po malo u intervalima od 3-4 sekunde. Prvi mlaz treba da otopi prljavštinu, a drugim se ispira. Prsnuti najviše 3 puta.
5 - Posle ovoga sočivo će ostati zamagljeno nekih 5-10 minuta, jer pomenuti sprej ohladi sočivo na nekih -20 stepeni celzijusa, pa se ono zamagli. Tečnost iz spreja potpuno isparava, tako da nema potrebe za brisanjem. Magla nestaje sama.....
E sad, ako navedeni postupak ne dovede vašu konzolu u ispravno stanje, dijagnoza je sledeća:
Ili niste dobro odradili postupak ili je sočivo oštećeno ili sočivo nije ni bilo problem.
U svakom slučaju, ako konzola i dalje ne može da učita igru, obratite se servisu.
Neko od vas je pitao za nov laser za PSX, neko za džojstike. Sva pitanja možete uputiti na



našu email adresu bonus@eunet.yu mi ćemo vam odgovoriti ili putem e-maila, ili u ovom članku.
EPILOG: Ako sam bio dosadan, ako sam bio nezanimljiv, ako sam bio interesantan, pišite.......šta više da vam kažem.......
Pozdrav svima vama vernim čitaocima...

Pred vama je nova rublika u vašem (i našem) omiljenom ćasopisu, da pojasnim o čemu se radi, rećiću da je upitanju rubrika koja će se baviti tehničkim novotarijama, zanimljivim pronalascima, zanimljivim igraćkama, hi-tech napravama, uopšteno o svim zanimljivim stvarima koje se pojavljuju tamo negde preko okeana i kojima je većinom jedina prilika da ugledaju svetlost dana na ovim prostorima baš u našem časopisu.

TOPOVI NA VODU



1

SUPER TRIGGASPLAT PAINTBALL GUN

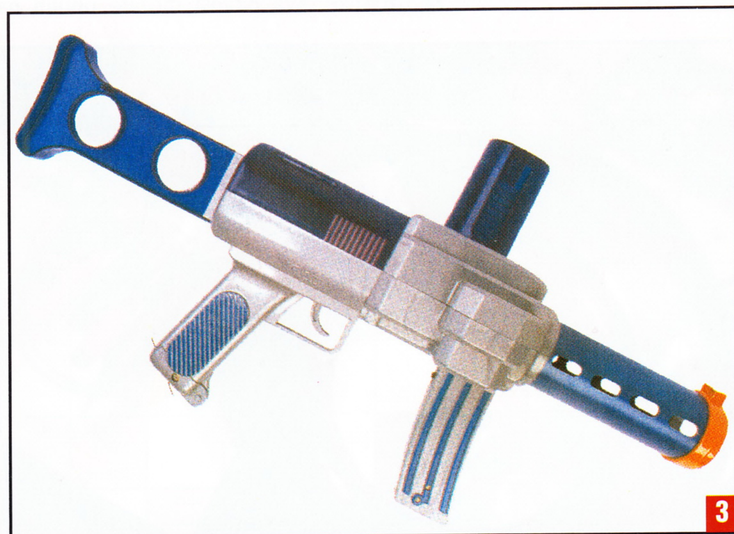
Paint ball mania je širom sveta u punom je jeku i velike kompanije počinju sve više da se utrkuju, u želji da osvoje što veći deo tržišta, tako je nastala ova zaista odlična puška koja radi po principu pritiska vazduha koji upumpavate u kanister, solidnog je dometa, a proizvođači se hvale da sa ovom napravicom možete ispaliti preko 20 kuglica u sekundi, naravno to je dosta slabije od većine aktuelnih paint ball modela ali je zato i cena nekoliko puta manja.



2

NERF WATER AND DART LAUNCHER

Ova puška je nešto zaista posebno, to je kombinacija puške na vodu i puške koja ispaljuje strelice sa gumenim pipak vrhom koje smo svi mi kao mali lepili po staklima, treba pomenuti da kada je u pitanju voda puška ima zavidan kapacitet, kao i izrazitu snagu mlaza koji izbacuje, a ni strelice ni malo ne zaostaju, sve zajedno ovo je zaista odličan proizvod zato je i adut autora.



3

RAPID FIRE WILD GUN

Ako vam je paint ball suviše bolan pokušajte da sa prijateljima ratujete ovakvim puškama koje umesto kuglica ispaljuju lagane diskove koji zaista lete u nedogled, za razliku od ostalih pušaka ovoj da bi radila trebaju dve standardne AA baterije. Izrađena je od veoma kvalitetne plastike, moram da kažem da isto važi i za ostale modele, takođe odlikuje se zaista odličnim dizajnom. Interesantan je zvuk koji pravi pri pucanju, specifičan fijuk vetra koji velikom brzinom ispaljuje 'municiju'. Moram da napomenem da sam ovakvu pusku imao kao mali, i da sam uz nju proveo mnogo lepih trenutaka, dok je nisam slomio, no nema veze, ovo je zaista sjajna igračka, bez obzira na godine takodje je gotovo nemoguće povrediti sebe ili druge. Verovatno će proći još neko vreme dok se ovakve igračke ne pojave kod nas ali sta da se radi. Mozda je vreme da pozovete tetku u Americi.



4

SPIDERMAN WATER CANON

Ovde je još jedna vodena puška, ovaj put, samo vodena. U pitanju je spidermenovo tajno oružje za tople letnje dane. Odlikuje se odličnim dizajnom, sjajno postavljenim ručkama za ugodno nošenje i pucanje, takođe ima i zaista ogroman rezervoar. Pre ove puške nisam ni sanjao da voda može biti toliko bolna.

AMERIČKE MAMIPARE



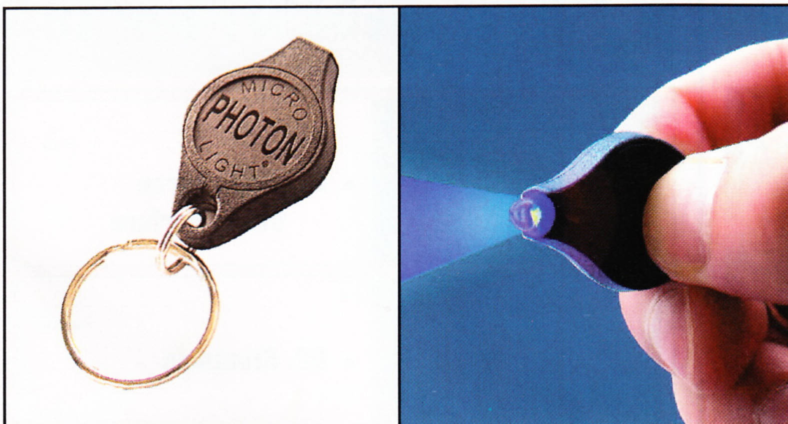
AVION NA DALJINSKO UPRAVLJANJE

Koliko puta ste na nekom američkom filmu videli klinca, na vrhuncu ushićenosti, dok vrišteci savija levo desno, veliki daljinski upraljač. Verovatno svako od nas je poželeo jedan od ovih lepotana. Ovaj model ima opciju automatskog sletanja kao i domet upravljača od 200 m. Jedini problem je to što avioni na daljinsklo upravljanje nikada nisu stigli na naše tržište, ostaje samo da žalimo što se nismo rodili negde drugde...



FINGER BEATS

Ovo je jedna od onih spravica koje jednostavno morate imati, iako izgleda pomalo svemirski u pitanju je mali zvucnik koji okacite na ruku kao sat i kablovi koji vode do naprstaka na vrhovima prstiju, svakom prstu mozete dodeliti drugi zvuk i eto instant zabave, mozete svirati drum & bass lupkajuci prstima po stolu. Za sve vas koji često sebe uhvatite da nekontrolisana mlatite rukama u sto ili ste oduvek želeli da budete bubnjar ovo je zaista idealna stvar za vas.



FOTON LITE

Da li biste želeli malu fotonsku lampicu, veliku kao privezak za ključeve. toliko jaku da se vedi na udaljenosti od preko jedan i po kilometar, cak jaču ot policiskog roto svetla. Dimenzije ovog cuda su 1x 1/2 inča, uz cenu koja ne prelazi 20 evra jedva čekam da se ovo malo čudo pojavi kod nas. Od opcija ima vremensko gašenje posle određenog vremena kao i standardnu varijantu do držiš svetli, tu je i najzanimljiviji mod a to je strob mod, koji predstavlja brzo blicanje svetla imitirajući stroboskop. Mišljenja o ovom sjajnom pronalazku su potpuno uzkladjena i svi se takmiče ko će više da ga nahvali. Moram priznati da zaista imaju razloga jer je Fotonska lampica zaista fantastična. Dok zajedno samnom čekate na isto setite se samo kokavu su pomamu izazvali džepni laseri, i pokušajte da predvidite budućnost ovog sjajnog pronalaska.



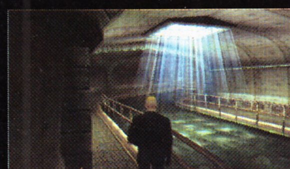
PLAYBOY

Da li ste znali da je na čitavom svetu ostala još samo jedna kompanija koja se aktivno bavi proizvodnjom flipera, to je Strern's Pinball Industry. Ovde predstavljam njihov najnoviji model, sa svima prepoznatljivim motivom, citava tabla je elektronski kontrolisana tu je i veliki displej na kome se odigrava barem petina igre, kroz razne bonus igrice i kvizove. Verovatno već razmišljate koliko je dobro imati kod kuće svoj sopstveni fliper, mozda i jeste ali ja bih ipak radije da kod kuće umesto njega imam 5000 evra, jer mislikm da bih njima mnogo korisnije popunio sobu.

bonus TOP 10

PC TOP 10

PC CD-ROM


▲ 01. Hitman 2

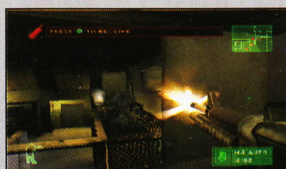

▼ 02. GTA 3


▲ 03. Mafia

- ▲ 04. Icewind Dale
- ▲ 05. NOLF 2
- ▲ 06. Project IGI 2
- ▲ 07. Neverwinter Nights
- ▲ 08. Medieval Total war
- ▲ 09. Prince of Qin
- ▲ 10. Celtic Kings

PLAYSTATION TOP 10




▲ 01. Delta Force Urban Warfare


▲ 02. Stuart Little 2


▲ 03. Lilo & Stitch

- ▼ 04. Planet of the Apes
- ▲ 05. LWinning Eleven 2002
- ▲ 06. ISS 2 Club Edition
- ▲ 07. Rayman Rush
- ▼ 08. Winning Eleven 2002
- ▲ 09. Sky Sport
- ▼ 10. Dexter Laboratory

PLAYSTATION 2 TOP 10

PlayStation 2


▲ 01. Stuntman


▲ 02. Onimusha 2


▲ 03. Kingdom Hearts

- ▲ 04. Toca Race Driver
- ▲ 05. Street Hoops
- ▲ 06. GT Geneva
- ▲ 07. The Thing
- ▲ 08. The Mark of Kri
- ▼ 09. Winning Eleven 6 en
- ▼ 10. Prisoner of war

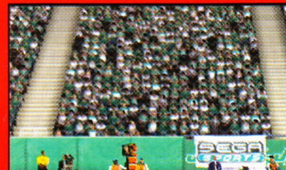
BEOSOFT TOP 10

BeoSoft



▲ 01. Delta Force UrbanWarfare


PlayStation 2
▲ 02. Stuntman


PlayStation 2
▲ 03. Winning Eleven 6 eng.

- ▲ 04. Stuart Little 2
- ▲ 05. Tekken Advance (GB Advance)
- ▲ 06. Toca Race Driver (PlayStation 2)
- ▲ 07. Street Hoops (PlayStation 2)
- ▲ 08. Super Smash Bros Melee
- ▼ 09. Mark of Kri (PlayStation 2)
- ▼ 10. V Rally 3 (PlayStation 2)

Game Boy je napredovao, a vi?

5.999 din



od 267 din mesečno

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.
- Veliki broj novih igara



Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

• Čekovima građana na 3 rate
• Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36